1600yen

GHIBLI ROMAN ALBUM

天空の城ラピュタ

ジブリ・ロマンアルバム

天空の城ラピュタ

LAPUTA

Roman Album Extra

徳間書店

ジブリ・ロマンアルバム　天空の城ラピュタ

2002年10月15日　第一刷発行

発行人　山川善也

発行所　徳間書店

印刷　大日本印刷株式会社

製本　東京美術紙工協業組合

ISBN4-19-720156-7

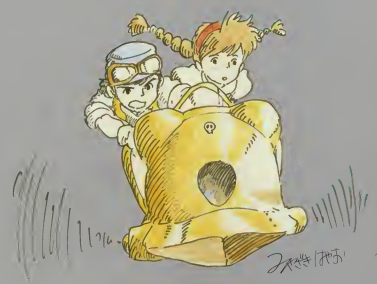
C9974 ¥1524E (0)

9784197201563

1929974015249

定価：本体1524円＋税

雑誌 61579-90



©徳間書店

大日本印刷(株)　Printed in Japan

ジブリ・ロマンアルバム

天空の城ラピュタ

LAPUTA Roman Album

徳間書店

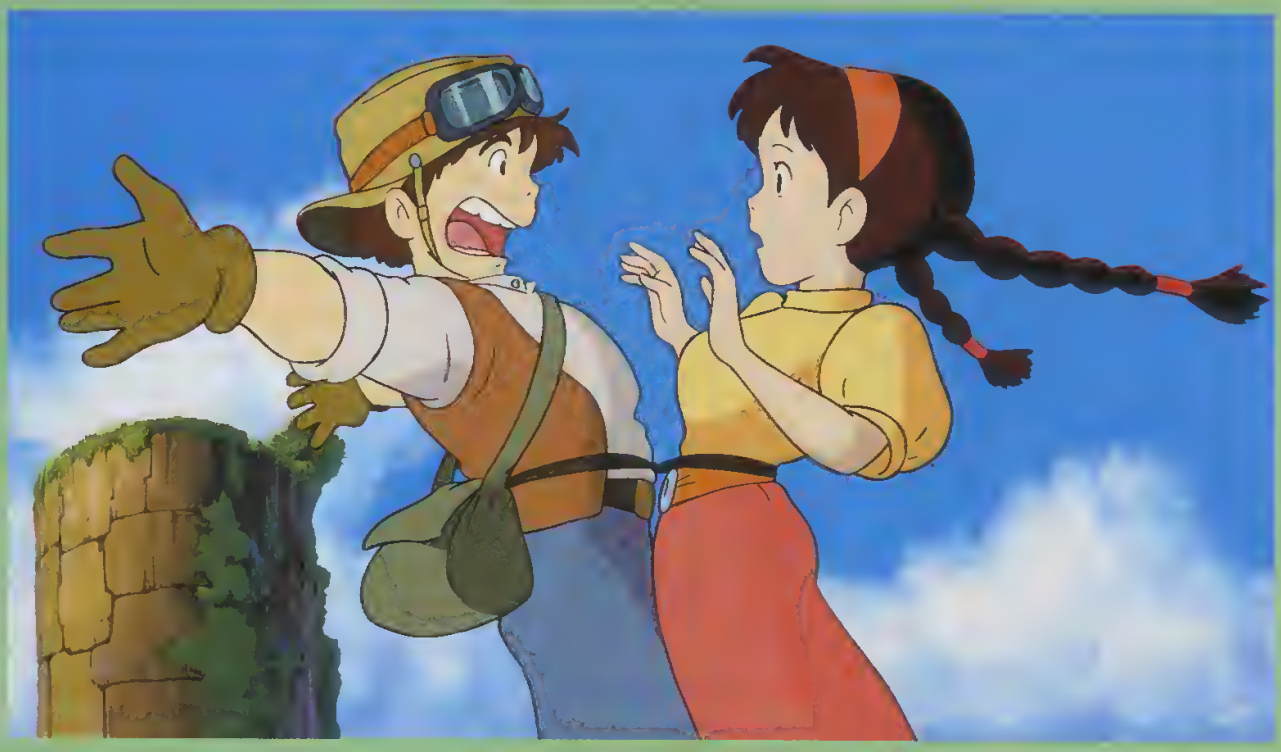
WANTED

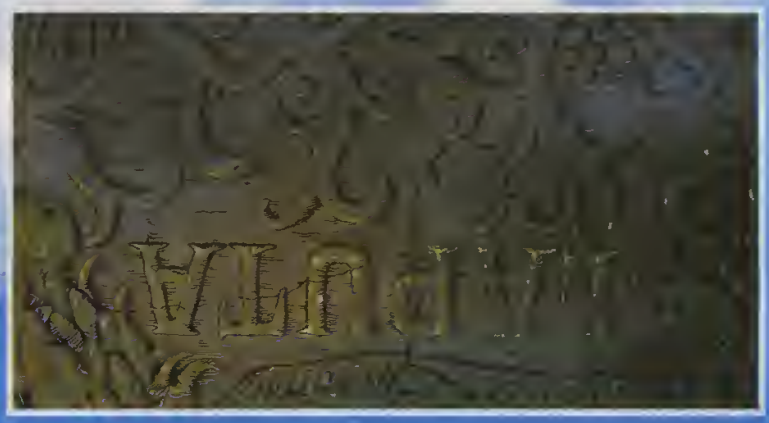
THE PIRATES : DOLA FAMILY

This Family is the Most Dangerous Family of the World.
Dola is a Big Bad Mama! Fierce, Wild, Brutality!!
Oishinbo! Tsukamaetara Shokin ga Dovvato Deruzoo!!

DEAD or ALIVE : PRIZE 50 GOLDS!!

ARMY HEAD QUARTERS



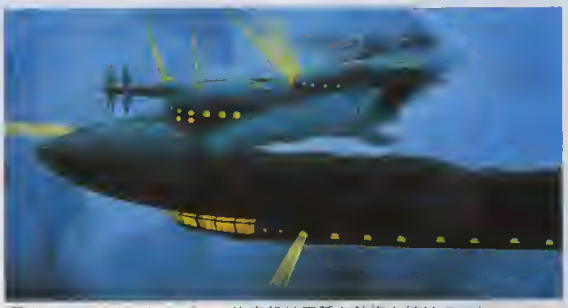


飛行石の少女

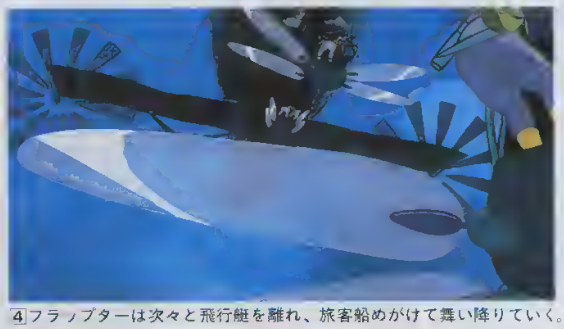
1 夜の雲海の中を進む一隻の怪飛行艇。

3 飛行艇の艦橋から、眼下の旅客船を見下し、不気味に笑う老婆。

2 その飛行艇のわずか下方に、定期航路を航行中の旅客飛行船の姿があった。



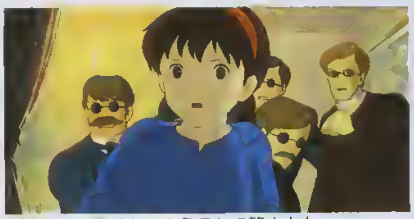
5 上空での動きも知らずに、旅客船は平穏な航海を続けていた。



4 フラップターは次々と飛行艇を離れ、旅客船めがけて舞い降りていく。

7 男たちにかたくな態度を示す少女、その横顔は硬く凍りついている。

6 その旅客船の一室、黒メガネの男たちに混じって少女がひとり

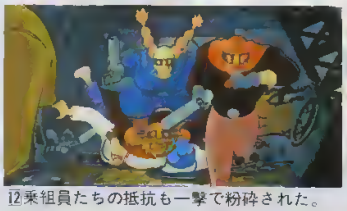


9 窓の外に海賊たちを発見して驚く少女。

10 不敵にも、少女にニヤリと笑いかける老婆。

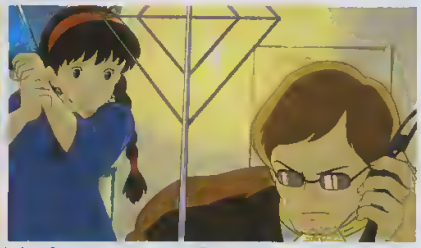
8 そのとき、フラップター群が旅客船に襲いかかった!!

11 海賊たちは催涙ガス弾でフリッシを沈黙させ、次々に旅客船に乗り移る!!



12 乗組員たちの抵抗も一撃で粉砕された。

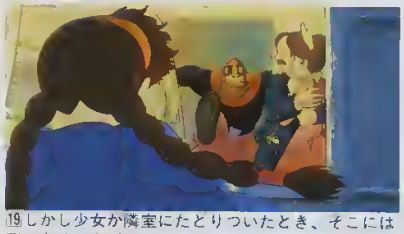
14 ムスカの内ポケットからペンダントを取り戻す少女。



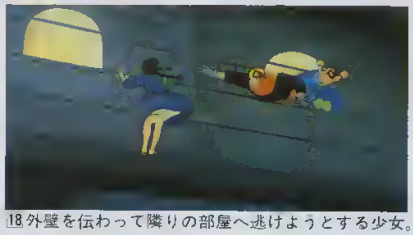
13 廊下で敵を防ぎつつ、救援を求めるムスカ。しかし少女は脱出のチャンスとばかりに後頭部をガツン!

16 ドアを蹴破り、部屋に乱入する海賊たち。しかし、少女の姿はない——。

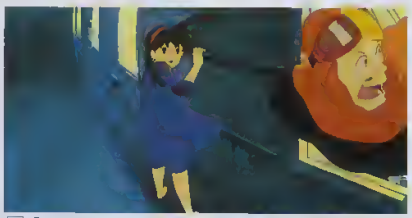
15 そのとき、ドアの外から海賊たちの声か!



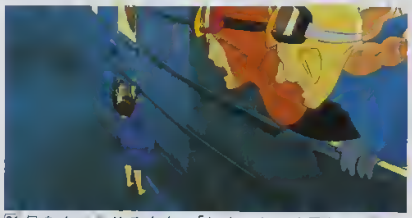
19 しかし少女が隣室にたどりついたとき、そこには既に海賊の姿が!!



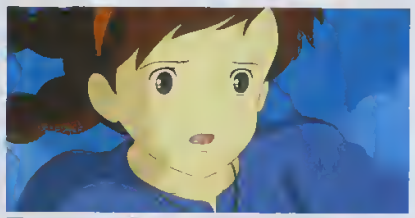
18 外壁を伝わって隣りの部屋へ逃げようとする少女。



17 「ママ、いた!」少女は何と飛行船の外壁に取りついていたのだ!!

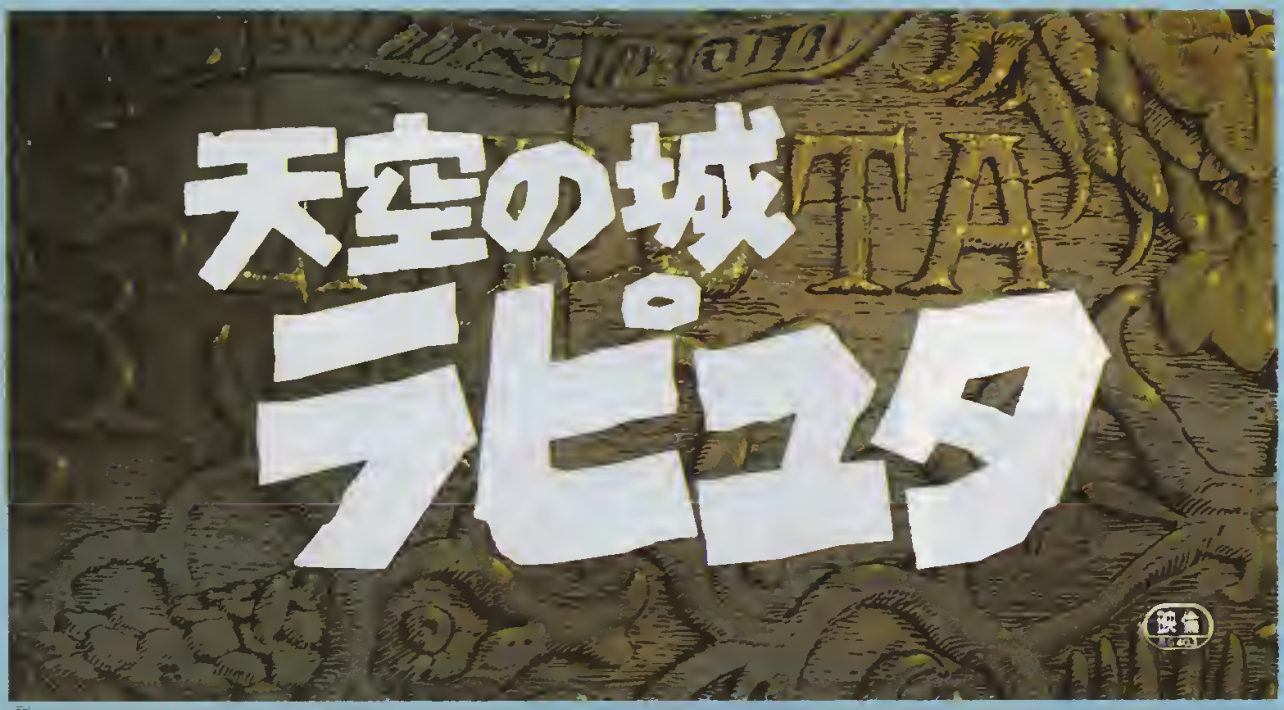


21 足をすべらせる少女、「しまったァ! 飛行石か!!」

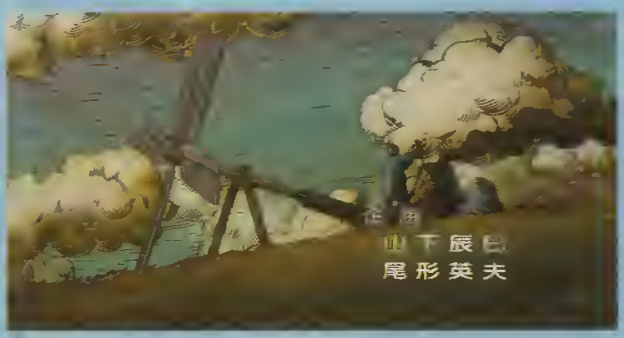


20 突進してくる海賊! 思わず身をひく少女。

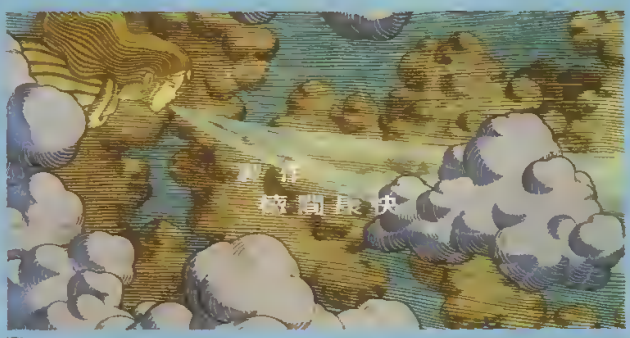
22 かすかな悲鳴を残して、少女の姿は雲海の中へ消えていった……。



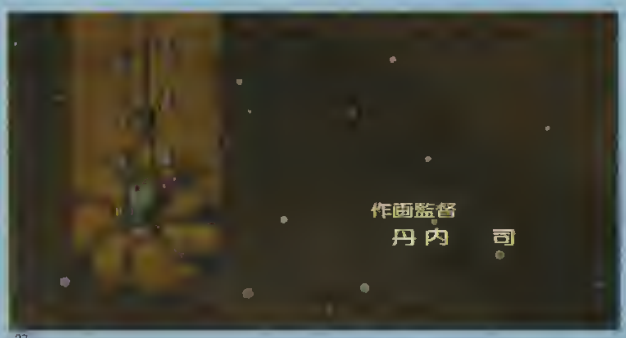
23



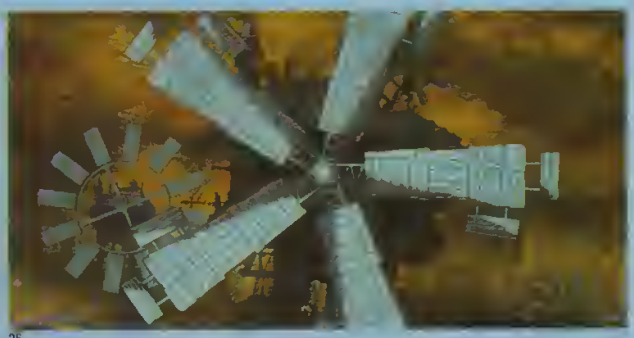
25



24

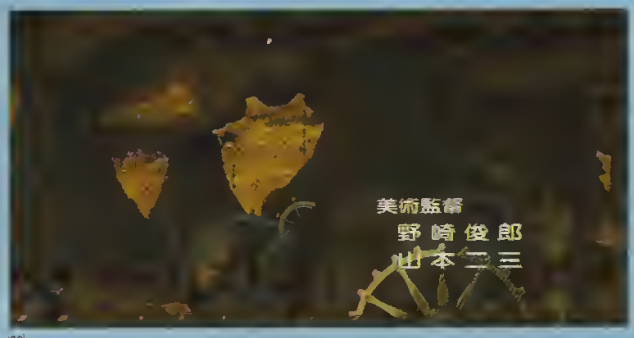


27



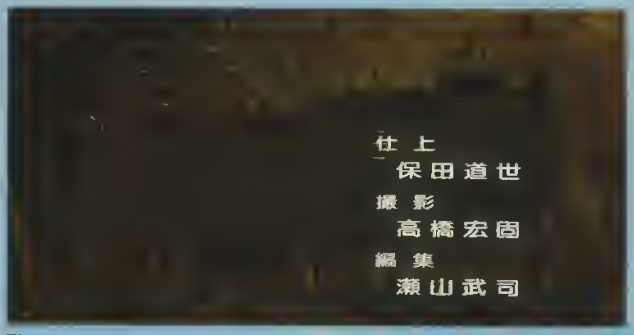
26

29



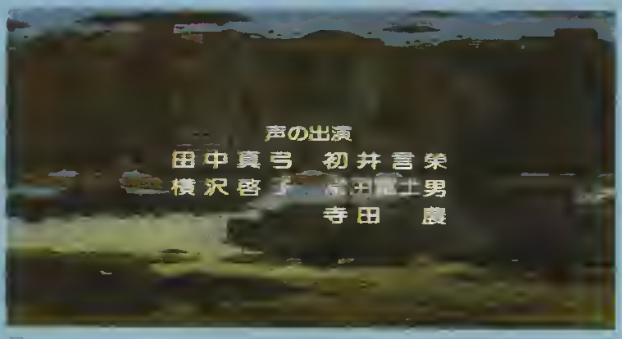
28

31



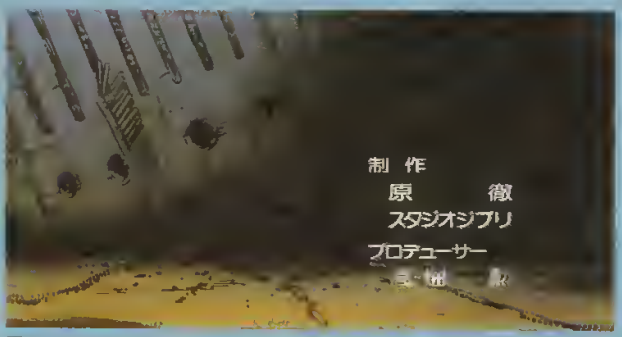
30

32



34

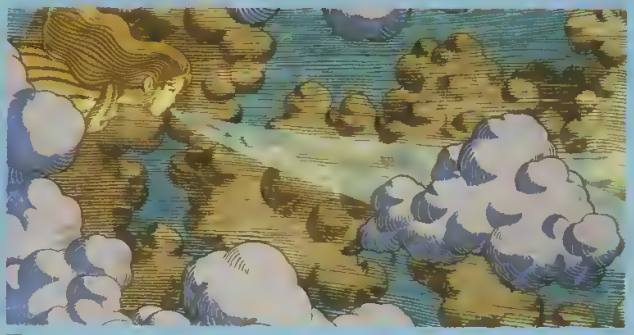
33



36

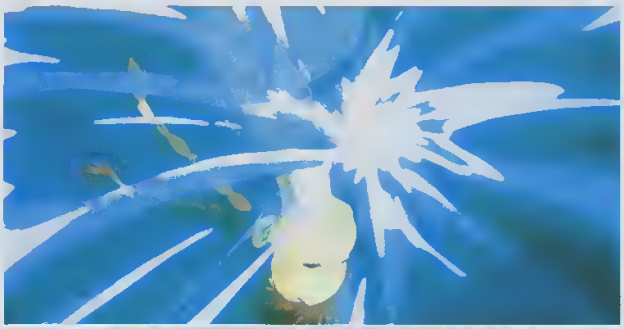
35

38



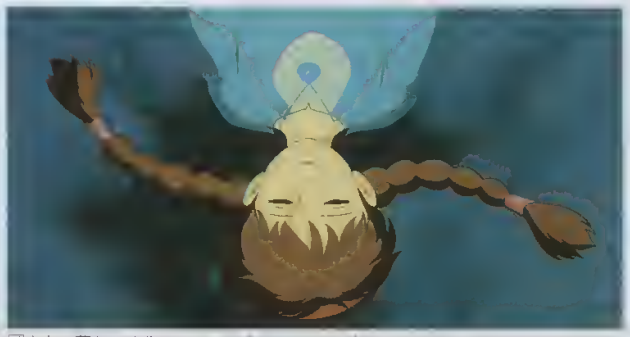
37

少年パズー



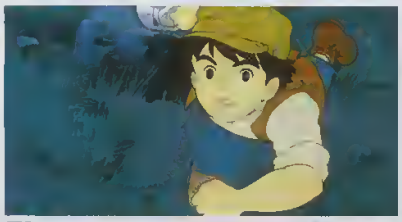
40 41 そのとき少女の胸元のペンダントから光が奔り、少女の体は突如、落下速度をゆるめた……。

39 気を失ったまま、地表めがけてまっしぐらに落ちていく少女。



43 少女の落ちゆく先はスラッグ渓谷、今は衰えはてた古い鉱山町である。

42 少女は月明りの中を、ペンダントの光に包まれて緩やかに落ちていった。



46 「人だ！」光点を追うパズーの顔色が変わった。

45 彼は鉱山に戻る途中で、夜空に光る物を発見する。

44 街の惣菜屋で親方の晩飯を買うパズー。彼はこの鉱山で、見習いの機械工として働く少年だった。

49 抱きとめようとするパズーの腕の中で、その少女は光に包まれて、まるで重さを持たぬもののように漂っていた……。

47 少女は鉱山のタテ坑の上にと落ちていった……。

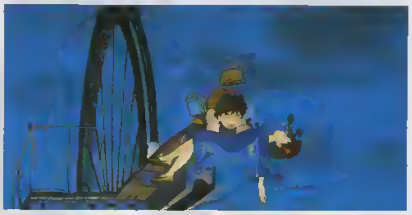
48 巻揚げ機の突端で少女を受けとめようとするパズー。

51パズーの目前で、少女の胸のペンタントはその光を消していく。

50気絶したまま宙に漂うシータ。パズーは胸があやしくときめくのを感じた――。

54「親方、そ、空から女の子が!!」しかし親方はホロエンジンをなだめるのに必死で、耳に入らない。

53渾身の力を振りしぼって、少女を抱き上げる。



52その途端、少女の体は重さを取り戻した!!

56坑道に降りている鉱夫たちから引き上げの合図が入る。「手がはなせねェ、おまえやれ!!」親方の声に眼を輝かせるパズー。

55不思議な少女を気にしながらも、パズーもたちまち仕事に追いまくられる。

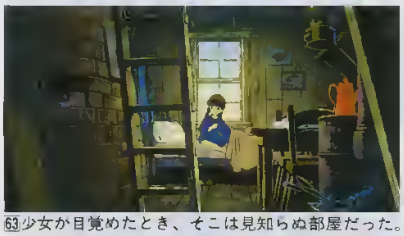
58しかし坑道から上がってきた鉱夫たちの表情は暗かった。スズさえ取れない、この鉱山は死にかけているのか……。親方も残業をやめて帰ってしまった。

57「おちついてやりゃア、できる!」親方の声を背に巻揚げ機を操作するパズー。見習いのパズーが直接、機械を操作できるなど滅多にないチャンスなのだ。

59そんな騒きも知らぬげに、静かに眠り続ける少女。

60少女のことを気にしながら、後かたづけに走りまわるパズー。二人の出会いの日はこうして暮れていった――。

62スラック渓谷にまた朝が訪れた。朝日が谷間の家々を包んでいく。



63少女が目覚めたとき、そこは見知らぬ部屋だった。

61翌朝、パズーは小屋の上で、日課のトランペットを吹いていた、夜明けを迎えるように。

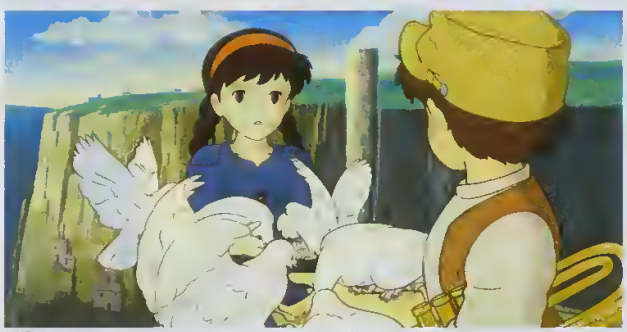
65トランペットの音に引かれて屋根の上に出て来た少女は、そこで鳩と遊ぶ少年を見つけた。

64「やあ、気分はどう!?」シータにあいさつするパズーに餌を求めて鳩が群がる。

66「ぼくはパズー、この小屋でひとり暮らしをしてるんだ」

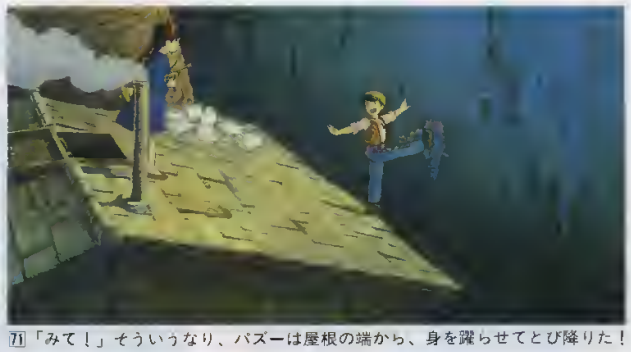
67 68餌をめがけて殺到する鳩に、思わず笑い声をあげる少女。
「フフ、安心した。どうやら人間みたいだ。さっきまでひょっとすると天使じゃないかって心配してたんだ！」
「ありがとう、助けてくれて。私、シータっていうの」
「シータ……、いい名前だね。驚いちゃった、空から降りてくるんだもの!!」

70シータのペンダントは、彼女の家に古くから伝わるものであった。シータが宙に浮いていたのは、ペンダントの力ではないかと考えたパズーは……。



69「そうだわ、私どうして助かったのかしら？　飛行船から落ちたのに……」
「おぼえてないの？」「ウン」

72思わず、息を飲むシータ。しかし、下からは〝ドシャーン！〟という音が……。



71「みて！」そういうなり、パズーは屋根の端から、身を躍らせてとび降りた！

74立ち上がろうと、必死になってもがくパズー。ところが……。

73「パズー！」屋根の端に駆け寄るシータ。ペンダントは光らず、パズーの体は小屋の土台のレンガを突き抜け、その下まで落ち込んでいた——。

76「パズー、しっかり!!」さすがのパズーもとっさには声が出ない。

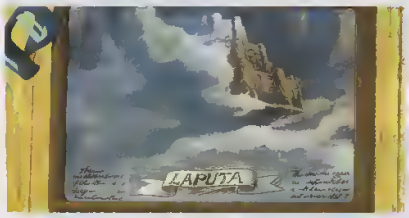
75助けようとしたシータか、足をすべらせて、パズーの上に落ちてきたからたまらない!!

78ふたりとも笑い出し、大爆笑となってしまう。

77「ごめん、いたかった？」「ううん、ぼくの顔は親方のゲンコツより固いんだ」「まァ……、フフフ」思わず、パズーを好きになってしまうシータ。

79 80パズーの小屋の中で、シータは〝LAPUTA〟と書かれた不思議な写真を見つける
「それ、父さんが飛行船から撮った写真なんだ。ラピュタっていう空に浮いている島だよ」
「空に浮いている島？」
「うん、伝説といわれていたけど、ぼくの父さんは見たんだ——」

82とっさにカメラをかまえる父。



83「そのときとった写真なんたよ」とパズー。

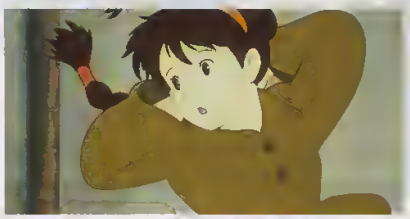
81冒険家であったパズーの父は、飛行船による探険行の途中、嵐に巻き込まれ嵐雲の中で、宙に浮かぶ緑におおわれた壮麗な都市を見たのだ!!

85「でも誰も信じなかった　。父さんはサギ師扱いされて死んしゃった　」
オーニソプターの模型のゴムを巻く、パズーの顔が想いに暗く沈む一　。

84「ガリバー旅行記で、スウィフトがラピュタのこと書いてるけど、あれはたたの空想なんだ。これは父さんが描いた想像図　」

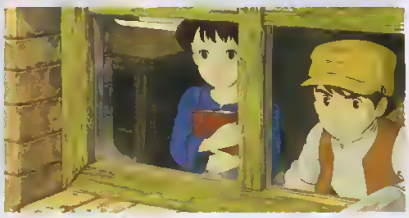
87そのとき、パズーの小屋の外に1台のオートモービルが停まった。パズーはもの珍しさに感嘆の声をあげるが、その車内からのぞいた顔は！

86「けど、ぼくの父さんは嘘つきじゃないよ！　今、本物を作ってるんた。きっとぼくがラピュタを見つけてみせる！」



90ふたりは親方の家へ逃けるが、変装がハレて　！

89パズーは、シータを男の子に変装させて脱出する。



88「あの人たち海賊よ！」「シータを狙っているの？」

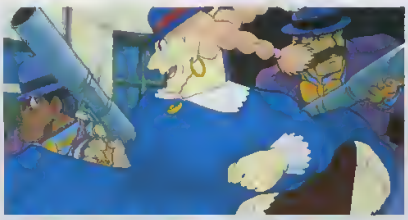
92パスーは親方と一緒に戦おうとするが…「このすきに裏からお逃け！」

91親方にシータの引き度しを迫る海賊ドーラー家の3兄弟!!
「度してもらおう」「帰ェんな！　ここにゃ貧乏人しかいねえ」

94「どうしてもとかねえか！」「男ならゲンコツで通れ！」「おもしれえ!!」
たちまち始まる大乱闘!!

93「ぼくも戦う！」「　　いい子じゃないか、守っておやり」とおかみさん。
「うん！」力強く答えるバズー。

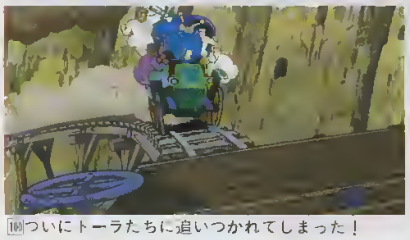
97 3兄弟を回収して、乱闘現場を脱出するトーラ。



96「このバカ息子とも、さっさとお乗り!!」

95その間に脱出したバズーたちは鉄道で隣り町へ。

99汽車はオンボロで、速度はなかなかあからない



100ついにトーラたちに追いつかれてしまった！

98ドーラは既にバズーたちの逃走に気づいていたのだ。オートモービルを駆り、息子と手下どもを従えて、一路、バズーたちの乗る軽便鉄道を追跡する!!

102貨車を切り離し、ブレーキをかけ、あの手この手で海賊の追跡を阻止せんとするバズー　シータも負けじと援護の一撃！

101スカートとペチコートを引きむしり、車上に仁王だちとなるドーラ！　右手に銃、ベルトに手榴弾、顔には不敵な笑いを浮かべ、今まさに襲いかかる!!

104バズーとシータの活躍で、トーラ一味を見事に撃退し、車内は意気あかった。
このまま隣り町まで一直線だ！

103シータ必死の一撃は、バズーに襲いかからんとしたシャルルとルイの顔面を、カウンターで直撃した!!　ガーン!!

106軍隊に保護を求めようとするが、列車から降りてきたのはあの黒メガネの男!!「さよなら！」シータは、パズーに迷惑かけまいとひとり、身を翻すが……！

105隣り町めざしてひた走る汽車の前に、突如、軍の装甲車列が出現した！

108「来ちゃため！」パズーが追ってくるのに気づいて叫ぶシータ。しかしパズーはかまわず突っ走る　ふたりの背後で列車砲が轟然と火を吹いた!!

107「装甲列車だ！」「かまうもんか、突っこめー!!」ゆく手をさえぎるようにドーラたちが出現!!　軍と海賊にはさまれたシータは、とっさに鉄橋へと走る！

110必死に走るふたり、しかしパズーが振り返ってみると、そこにはドーラが!!

109砲弾はドーラたちの車の足元の鉄橋を直撃！　しかしドーラは鉄橋が崩れ落ちるのもなんのその、根性でシータたちを追いかける。

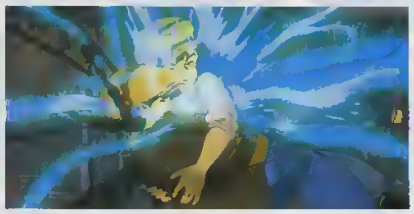
112ふたりの上を鉄橋を踏みくだきつつ、突進するドーラの車。パズーは振子のようにふりまわされながら、必死で鉄橋にしがみつく。

111執念の形相でふたりに迫るドーラ。追いつかれそうになった瞬間、パズーはシータをかかえ、横っとびに身を躍らせた!!

114必死のパズー、しかし腕からは次第に力が抜けてゆく……。

113みるみる崩壊してゆく鉄橋、その先端には「落ちるぞ!!」「静かに！　よーく見てな」

115「アーッ!!」悲鳴とともにふたりの姿は谷底へ



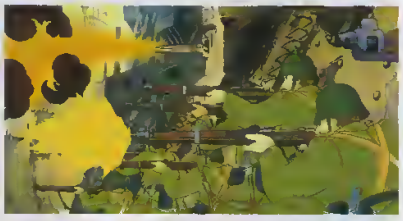
116 117そのときシータの胸のペンダントが突然、光芒を放ち、ふたりの体は急にその速度をゆるめた。
「見な、飛行石の力だよ!!」ドーラの眼が輝いた！

118空中を浮遊しつつ、ゆっくりと降下していくふたり、「やっぱり、その石の力なんだ！　すごいや!!」パズーはすっかり有頂点だ　しかしシータは、まだ自分の身に起こったことが信じられない

120ふたりの体は谷底の工場群から、その間に掘られたタテ坑の穴へ

119最初はおびえていたシータも、パズーの快活さにつられて、次第に笑顔に－－

122放心状態からさめた軍隊は、対岸のドーラ一味に対する攻撃を再開した！



121「大丈夫、このまま底まていこう！」ふたりの姿は遙かな地底の闇へ消えていった。

123あわてて坑道に逃げ込む海賊たち、全力疾走で手下どもを追い抜くドーラの声が坑道にこだまする。
「すばらしい！　必ず手に入れてやる!!」

125「うれしい！　お腹ペコペコだったの。……バズーのカバンて魔法のカバンみたいね、なんでも出てくるもの！」思わずバズーは大得意。

124坑道の奥深く逃げのびたふたりは、地底の河原で遅めの朝食をとる。バズーが、カバンからとり出したパンとリンゴに歓声をあげるシータ。

127「ごめんね、バズーをひどい目にあわせて」「ううん、君が空から降りて来たときドキドキしたんだ。きっと素敵なことが始まったんだって!!」

126バズーと一緒に、むじゃきにパンにかじりつくシータ。

125夕べから岩かざわめき出したと楽しけに語るポムじいさん。じいさんかランプを吹き消すと見よ、辺りの岩が燐光を放ち始めたではないか！　今、バズーたちの頭上には地底の銀河が！

128緊張から解放されて、のんびりと語りあうふたりの前に現われたのは、いつも山の地下深くを歩いている、変わり者のポムじいさんだった。バズーは大喜びで飛びだしていくが……。「小鬼だ……小鬼がおる」「ポムじいさん！　道にまよっちゃったんだ！」「はて……バズーによく似た小鬼だ……おまけに女の子の小鬼までおるわい」海賊や軍隊に追われている話に笑うポムじいさん。

131「こりゃ、たまげた！　あんた、そりゃ飛行石の結晶じゃ……。どおりで石たちが騒ぐわけだ……」隠やかだったじいさんの瞳が異様な熱をおびて震えた——。

130ふたりに手近の石を割ってみせるポムじいさん。石の断面が一瞬光って消える。「この辺りの岩には飛行石が含まれているんだよ」そのときペンダントが光を……。

133素直にうなずくシータ。しかしバズーはラピュタ実在の証拠を得て、有頂点だ。「そんなことないよ！　その石はもう二度もシータを助けてくれたじゃないか!!　すごいぞ、ラピュタは本当にあったんだ!!」

132かつてラピュタ人だけが飛行石を結晶にする技術を持って、都市を空に飛ばせていたのだ。身内に湧き起こった感情を抑えて、じいさんはシータに忠告する。「力のある石は人を幸せにもするが、不幸を招くことも、あることなんじゃ……」

135地上に戻ったふたりの上にはまっ青な空が、パズーのふくらむ希望そのままにひろがっていた。ふたりは丘の上で、それぞれの想いに心躍らせた――。

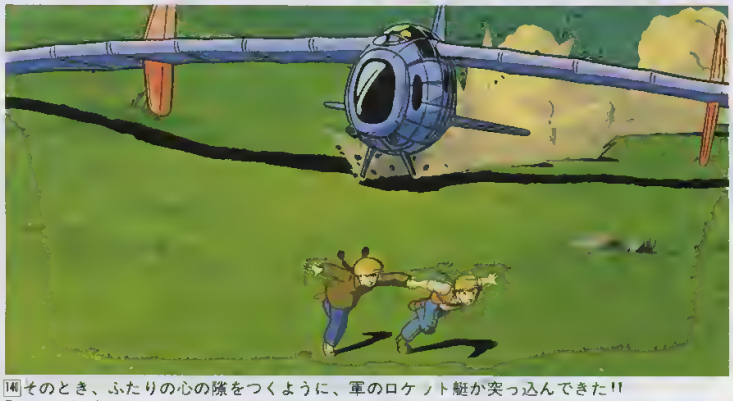
134ポムじいさんの案内でパズーとシータは地上へと戻った。

137「やるぞ!!　きっとラピュタを見つけてやる!!」しかしシータは…「パズー……私、まだ言ってないことがあるの…」

136「あの雲の峰の向こうに、見たことのない島が浮いているんだ……」パズーの心はどんどん高揚していく。

138「リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ……」「ラピュタ…」

139「私の家に古い秘密の名前があってね、この石を受けつぐとき、その名前も私ついだの…。私のついだ名前はリュシータ…」



140そのとき、ふたりの心の隙をつくように、軍のロケット艇が突っ込んできた!!「地下へ逃げろ！」パズーはシータは逃がそうとするが……。

142「パズー!!　パズー!!」とりすがるシータ。しかしパズーはついに目を覚まさなかった…。

141坑道の入口は既に兵士たちに固められていた。シータを守ろうとするパズー。「何をする！」しかし滑り込んできた黒メガネに後頭部を一撃されて…。

虜囚（りょしゅう）

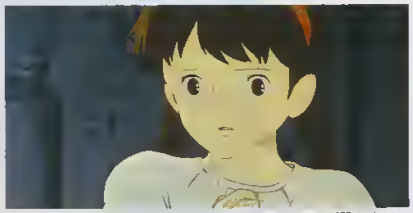
143ここは半島の突端に築かれたティディス城塞、古城に近代的トーチカを継ぎたした奇怪な姿が眼下の海を威圧している。軍に捕えられたシータとパズーはこの要塞に監禁されていた。

146〝見せたいものがある〟そういわれてシータが地下室で見たものは、世にも奇怪な物だった……。

145「パズーは!?　パズーに会わせて!!」「彼なら安心したまえ、あの石頭は私より頑丈だよ」

144パズーの心配と不安で、一睡もしていないシータ。その前に現れたのは特務機関のムスカ大佐だった。

148「こいつが空から降ってこなければ誰もラピュタを信じはしなかったろう……。こいつは地上で造られた物ではない。この身体が金属なのか、粘土なのか、それすら我々の科学力ではわからないなんだ……」



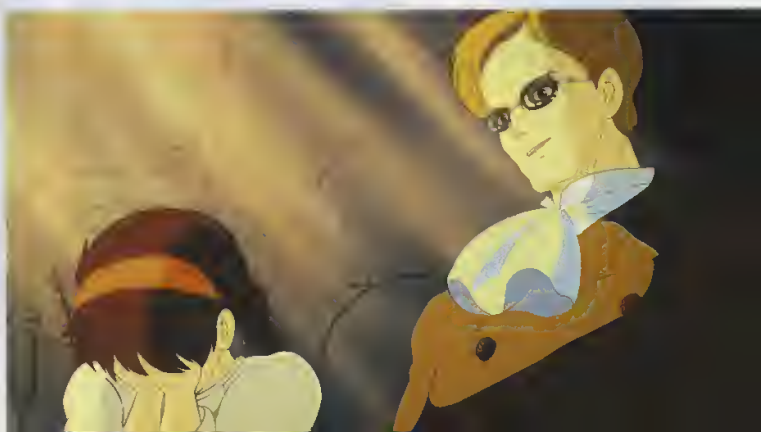
147おびえるシータの背後に、ムスカの声が響きわたる。「すさまじい破壊力を持つ、ロボットの兵隊だよ」

149「ここを見てくれ」そのロボットの胸に刻みつけられた紋章は!!

151「石は持ち主を守り、いつの日にか天空のラピュタへ帰るときの道しるべとして、君に受け継がれたんだ……」

150「同じ印が君の家の古い暖炉にあった。この石にもね……この石は君の手にあるときしか働かない」

153「君はラピュタを宝島かなんぞのように考えているのかね……」



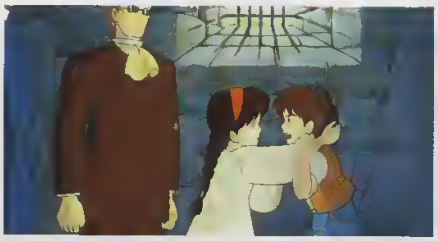
152「そんな!!　私なんにも知りません！　石が欲しいならあげます！　私たちをほっておいて……」

155 ムスカはシータにラピュタの位置を示す呪文を知っているはずと迫る。
「私は手荒なことはしたくないが、あの少年の運命は君が握っているんだ」

154 「ラピュタは、かつて怖るべき科学力で天空にあり、全地上を支配した恐怖の帝国だったのだ!!」

157 シータの顔が驚愕に歪む。
「どうして、それを……！」

156 「君が協力してくれるんなら、あの少年を自由にしてやれるんだ……。
リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ……」



159 「パズー、ケガは？」「大丈夫だ。君は!?」地下牢から解放されて、パズーはシータに再会できたが……。

158 「ウルはラピュタ語で王、トエルは真……。君はラピュタ王国の正当な継承者、リュシータ王女だ……」
シータは足元から、世界が崩れ落ちていくのを感じていた——。

160 161 「パズー、お願いがあるの。ラピュタのこと忘れて……」「何だって!?」シータが軍のラピュタ捜索に協力すると聞いて、耳を疑うパズー。
「ごめんなさい。いろいろ迷惑かけて……。ありがとう、パズーのこと忘れない……」「まさか……シータ、約束したじゃないか！」

163 「シータ！ 待って、シータ!!」「君も男なら聞きわけたまえ!!」とムスカ。呆然とするパズーは、ムスカが"謝礼"として彼に金貨を握らせたことにも気づいていなかった——。

162 パズーの言葉が氷の刃のように、シータの胸に突き刺さる。
「……さよなら」身を翻して部屋を出ていくシータ。

165あふれ出る涙を腕でぬぐい、パズーはやり場所のない怒りを払おうとするかのように走りだす！

164ひとり、トボトボと重たい心を抱えて、要塞の城門を出ていくパズー。

166走り去るパズーを塔から見送るシータ。その顔は悲しみを浮かべたまま凍りついていた。

168シータの心は、パズーの心を傷つけてしまったことの悲しみでいっぱいだった。「パズー……」――押し殺した泣き声が部屋に流れた。

167「思い出したまえ、この石を働かせる言葉を……。約束さえ果せば君も自由になれる……」ささやきかけるムスカ。だがシータにはそんな約束など聞こえない。

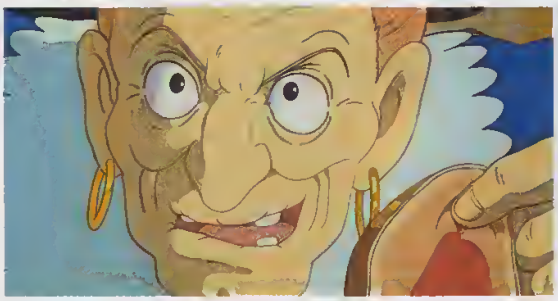
171たまらず、顔を伏せ、おかみさんの呼び止める声も無視して、その脇を走り抜ける。

170「……もういいんだ」必死になってこらえていたものが、おかみさんの優しさに触れて破れていく。

169パズーが谷に帰ったのはすでに夜だった。「心配してたんだよ。あの子はどうしたんだい？」

173「こいつ金貨なんか持ってら!!」「やれやれ、娘を金で売ったのかい……」「違う！　そんな事するもんか!!」

172悄然として家に帰ってきたパズーをドーラー家が待ちかまえていた。「出ていけ！　ここはぼくの家だぞ!!」パズーの怒りが爆発する！



176「で、いしけてノコノコ帰って来たわけかい。それでもおまえ男かい！　……おまえ、あいつらがあの娘を生かしておくと思うのかい……？」

174「その金で手を引けっていわれたんだろうが……」「シータがそうしろっていたんだ！　だから……」

177「シータがそういった？　バーカ、おまえを助けるために、脅かされてやったにきまってるじゃないか」「よく判るねママ」「だてに女を50年やってるんじゃないよ」

178シータ奪取に向かうドーラ一家に、パズーは連れてってくれるよう頼むが「あまったれんじゃないよ!!　そういうことは自分の力でやるもんだ！」

179「ウホーッ、立かせるう！」「おだまり！」値踏みするようにパズーを見据える。「その方が娘がいうことを聞くかも知れないね……」ドーラの腹は決まった。

183父の形見のゴーグルを着け、鳩たちに別れを告けて、パズーはドーラのフラップターに乗り込んだ。目指すはティディス城、フラップターは次々に発進する!!

176初めてそのことに気づき、愕然とするパズー。そこにドーラの声が追い討ちをかける。

177「立かせるじゃないか、男を助けるためのつれないしぐさ。あたしの若い頃にそっくりだよ！」ドーラの言葉に、自己嫌悪でギリギリとさいなまれるパズー。

180「そうさ、ぼくがバカじゃなくて、力があれば守ってあけられたんだ……、ラピュタの宝なんかいらない！　お願いだ」必死で頼み込むパズー。

182「二度とここへは帰れなくなるよ！」「わかってる」「覚悟の上だね！」「うん！」「40秒で仕たくしな!!」パズーの綱を切るドーラ。

184森を越え、河を越え、地をかすめ、夜明け前の闇の中をフラップターは翔け抜ける！

185「シーター!!」パズーの心は、シータ奪還へと急ぐ——。

光よ、よみがえれ！

186 窓辺にもたれかかり、白みかけた空を虚ろな眼で見ているシータ。彼女はとても大切なものを失くしてしまい、取り戻せそうにないのだ……。

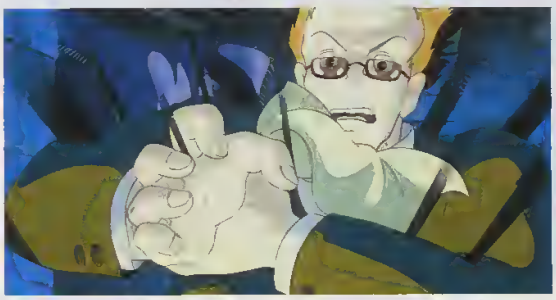
188 「シータ、いいことを教えてあげよう。困ったときのおまじない……リテ・ラトバリタ・ウルス、アリアロス・バル・ネトリール――」

187 さまよう心はいつしか、幼い日々の記憶に戻っていく。それは大事な羊を失くして、おばあさんの膝にもたれて泣いていたときのこと……。

190 彼女の口からおまじないがもれたとき、それに応えるかのように、飛行石のペンダントが妖しい光を発して輝いた!!

189 「〝我を助けよ、光よ甦れ〟という意味なの」祖母の暖い声が耳に甦る。「リテ・ラトバリタ・ウルス，アリアロス・バル・ネトリール……」

191 その狂暴なまでの輝きは、部屋をいっぱいに満たし、その光はまるで力持つもののように風を巻き起こした　風は部屋中に荒れ狂い、シータは何が起こったのかもわからず、ただ呆然としていた。

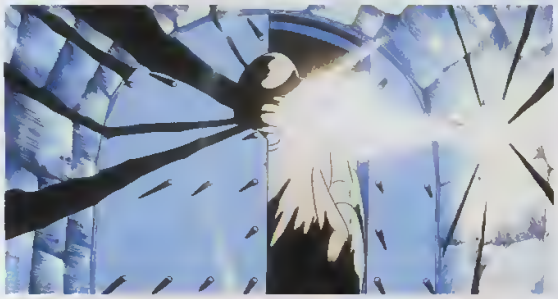


193 しかし石はムスカを拒絶した。「どんな呪文だ、教えろ!!」迫るムスカ。

192 「すばらしい！　古文書にあったとおりだ!!　この光こそ聖なる光だ」感嘆の声をあげるムスカ。

195物音に不審を抱いた衛兵が、部屋の中をのぞいてみると——

194そのとき地下では、飛行石が光り出したのと時を同しくして、死んだと思われていたロボットが、その巨大な体を起こしつつあった



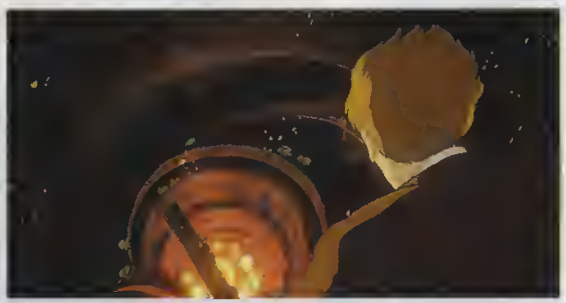
197衛兵たちはあわてて自動シャッターを閉めるが……。

196奇怪なロボットの姿に仰天する衛兵たち。ロボットは飛行石の呼びかけに応えるべく、外へ向かって動き出した!!

199一瞬にして廃墟と化す要塞の地下。伝説の中に埋れていた恐怖が、ついに甦ったのだ!!

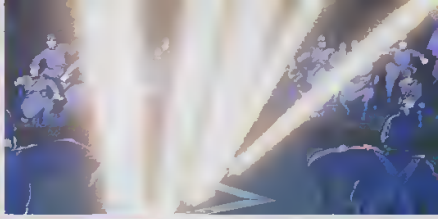
198司令室に事態を急報する衛兵たち。しかしロボットのビーム砲が地下室の壁を撃ち抜いた!!

201 202守備兵は必死でロボットを阻止しようとする。火を吹く重機関砲!!
しかしロボット兵の装甲は、軽く銃弾を弾き返す!

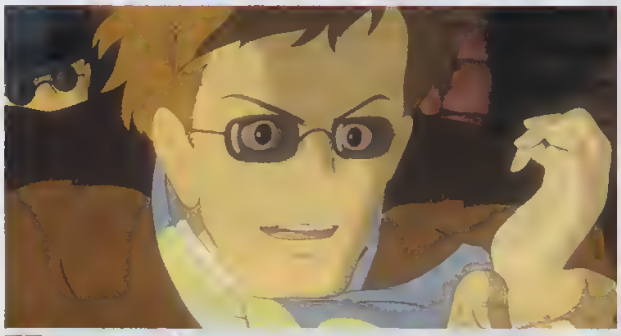


200シータの閉し込められた塔を目指して、階段を昇り始めるロボット兵。「ここへ来る気か!?」ムスカの背を戦慄が走り抜ける。

203ロボット兵は守備隊の必死の攻撃にも平然と、着実に階段を昇ってくる。兵士たちの顔に恐怖がひろがる。指揮官はあわてて防火シャッターの閉鎖を命令したが……。



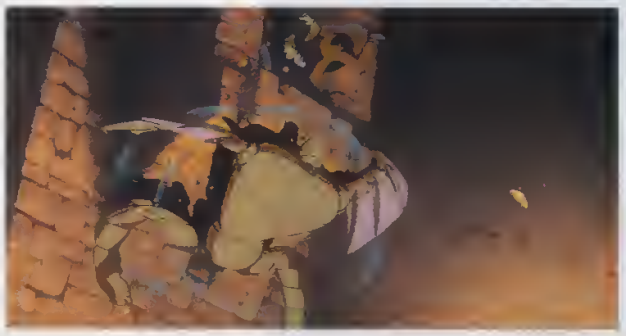
204 205 206轟音とともに閉じる鋼鉄の扉、しかしロボット兵の放つビームは、分厚いシャッターも一瞬にして融解させる。真赤に融け落ちた鋼鉄の中から、再びその巨体を現わすロボット兵。もはや彼を止められるものは何もない!! 逃げ散る兵士たち。だが、逆に、この光景を見たムスカの眼は欲望に燃えていた。



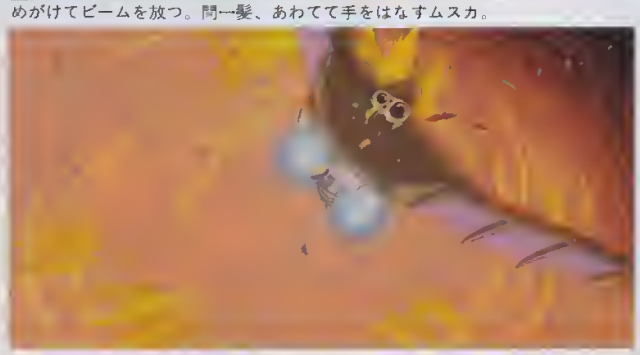
207 208「そうか！ その光だ！ 聖なる光でロボットの封印がとけたのだ!! ラピュタへの道が開けた、来い！」ついに得たラピュタへの鍵に狂喜するムスカ。「いや――ッ!!」シータは、むりやり引きずって行こうとするムスカに必死で抵抗する。

210崩れ落ちる橋。ムスカはかろうじて張り出しに飛びついた

209シータの悲鳴を聞きつけたのか、ロボット兵は主人の危機を救うべく、ムスカめがけてビームを放つ。間一髪、あわてて手をはなすムスカ。



217しかし損傷を受けた体はバランスをとることができず、コントロールを失ったロボット兵は、ムスカのつかまっている張り出しに激突した!!



211遂実なるしもべは、ついに自分のマスターたるべき者――飛行石の正統な持ち主を確認した。ロボット兵は主人のもとへ急ぐべく、翼をひろげて飛びたった！

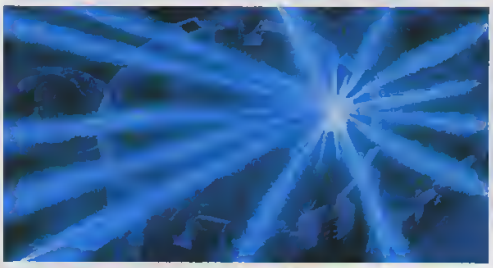
214しかしシータにはそんなことはわからない。おびえ、後ずさるシータ。

213張り出しにぶら下がったまま、シータにあいさつを送るロボット兵。

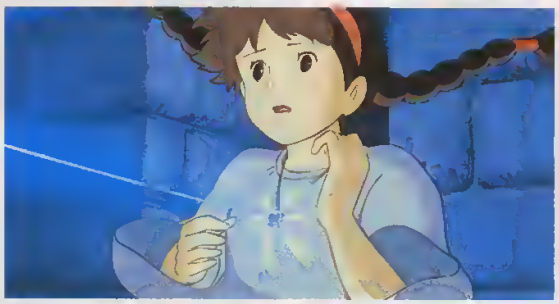
216ロボット兵はそっとシータに手をさしのべるが、その不気味な姿に恐怖をつのらせたシータは、身を翻して逃げ出そうとする。

215飛行能力の損傷を押して、シータのいる側に飛び移るロボット兵。だかその激突の激しさは、ますますシータをおびえさせた

217闇に閉ざされた塔の中、恐怖に追われて階段を逃げ昇るシータの姿か、飛行石の光に浮きあかる。



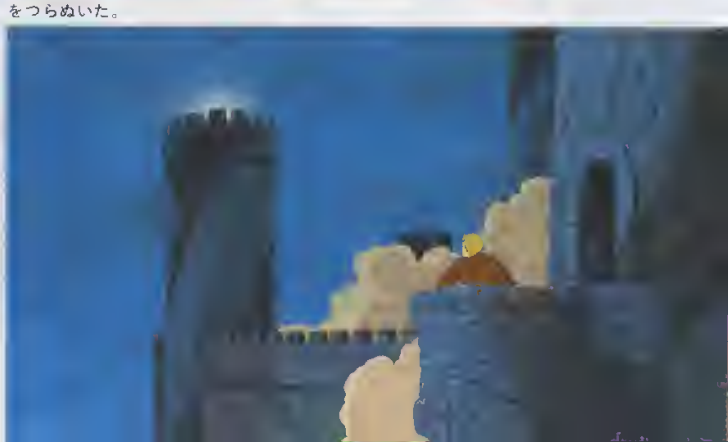
218しかしシータが塔のいただきに出た途端、飛行石はその強烈な光芒を周囲にまき散らした！



221「空をさしてる・・・」ぼう然とするシータ。

219めまぐるしく散乱した光は、一本の強力な光線に集束し、夜明けの空をつらぬいた。

222通信を切断し、指揮権を奪ったムスカはロボットへの攻撃を命令した。

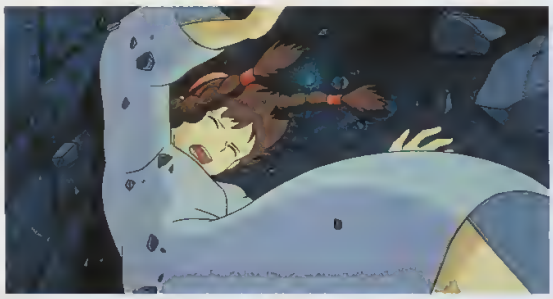


221「あの光の指す方向にラピュタがあるのだ！」側塔のテラスで狂喜するムスカ。

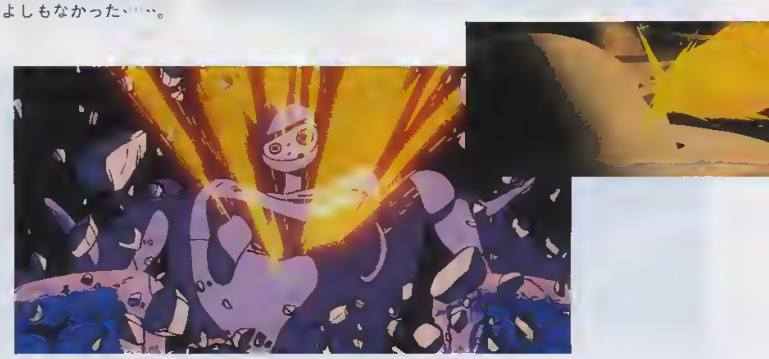
224だが、ロボット兵は、おびえるシータに対して、まるで会釈をするかのように胸に手をあてた。

223ロボット兵は塔の屋根を突き破り、その巨体を現わした。追いつめられるシータ。

225 226その途端、ロボットの胸の紋章は赤く輝き、それに応えてシータの胸のペンダントもまた青い光を放った。長い年月を待ち続けた忠実なしもべが、ついに彼のマスターに巡りあったのだ。しかしシータにはそれを知るよしもなかった……。

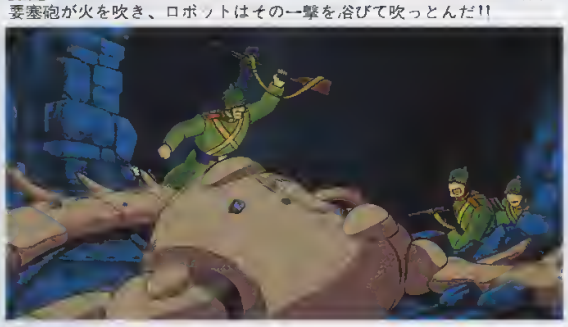


229はじき飛ばされるシータ。その衝撃で飛行石のペンダントは吹き飛ばされ、城の中庭へ落ちていった——。



227 228オズオズとシータに手をさしのべるロボット兵。しかしその瞬間、要塞砲が火を吹き、ロボットはその一撃を浴びて吹っとんだ!!

231「おい、立て！」戦闘に興奮したのか、シータのお下げをつかんで、乱暴に引き起こす兵士たち。



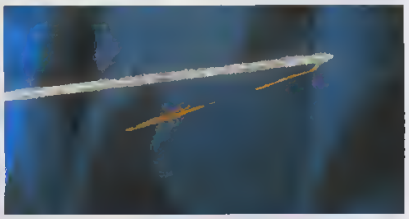
230歓声をあげる兵士たち。砲弾はシータを傷めつけずに捕えるため、信管を抜かれていた。だが至近距離のため、ロボットの打撃は大きかった。

233恐怖のあまり、高さも考えず、塔から飛び降りる兵士たち。そこへロボット兵のビーム砲が追い討ちをかける！

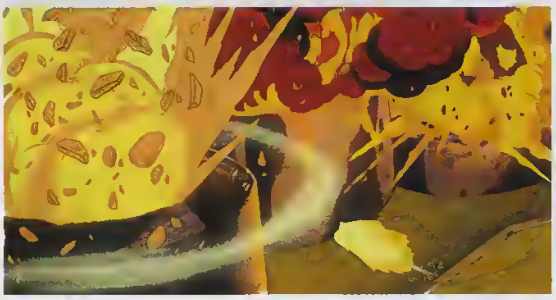
232シータの痛みを感じとったのか、突如、グイッと身を起こすロボット兵。兵士たちはたちまちパニック状態に陥った。

230ロボット兵の予想を越えた戦闘力に、ムスカも愕然とする。

234 235司令塔の側壁を切り裂いていくビーム砲！



238シータを守るため、その腕の中へ抱き上げるロボット兵。彼のマスターを傷つけた者たちに対しての容赦のない反撃が始まった！　鉄を裂き、岩を砕き、要塞を火の海と化す——難攻不落を誇ったティディス城は今、紅蓮の炎に包まれようとしていた。



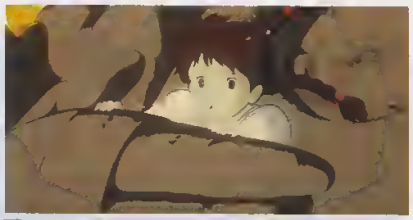
236乱射されるビーム砲に、各砲塔は反撃の間もなく、音をたてて吹き飛んでいく　。

237兵士たちは反攻する者とてなく、逃げ惑うのみだ。

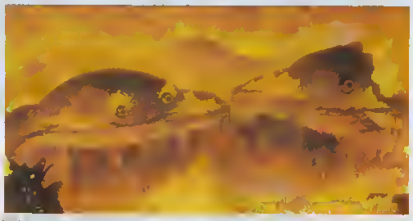
241その頃パズーたちはついにティディス城を視認する位置に達したが。「どうしたんだい！　まるでいくさだよ!!」驚愕するドーラ。

240炎上するティディス城。次々と爆発する砲塔の火明かりに、飛行戦艦ゴリアテの横腹が赤く染まっていく。

244とっさには何が起こったのかわからず、その凄惨な光景にシータは呆然とする。

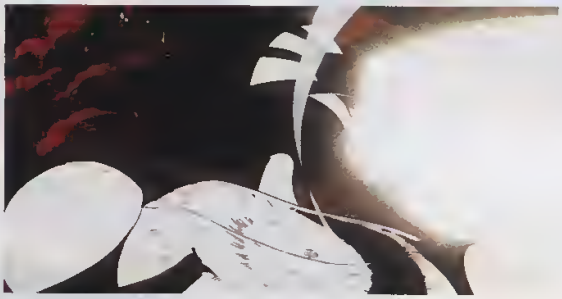


242ロボット兵の腕の中で目ざめるシータ。



243その眼前には、破壊され炎上する砲塔群が……。

246「やめて！　もうやめてえ!!」ロボットの腕を抜け出し、その体をよじのぼるシータ。



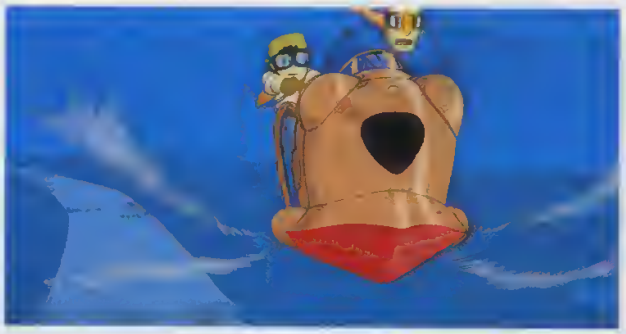
245閃光に顔をあけたシータの見たものは、なおもビームを乱射し、死と破壊をまき散らすロボット兵の姿だった……

248ロボット兵の放った最後のビームは、目標をはずれて、遙かはなれた教会の塔を直撃した

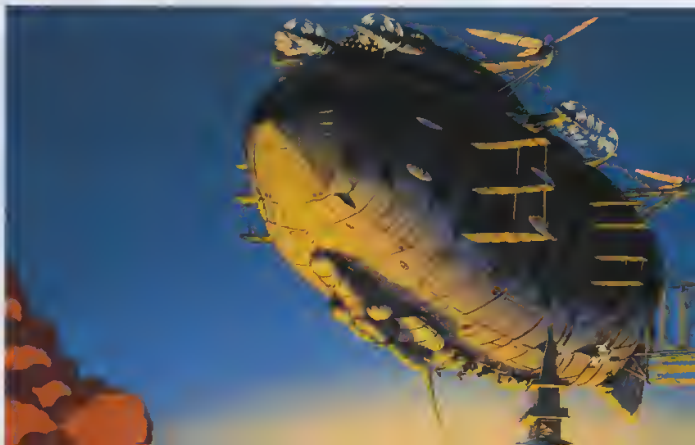
247「おねがい!!」泣き出しそうな声で、ロボット兵の首にすがりつくシータ。ロボット兵はとまどったかのように、射撃を中止する。

251炎上するティディス城に、発見されないように、地上スレスレで突っ込んでいくドーラ一家！

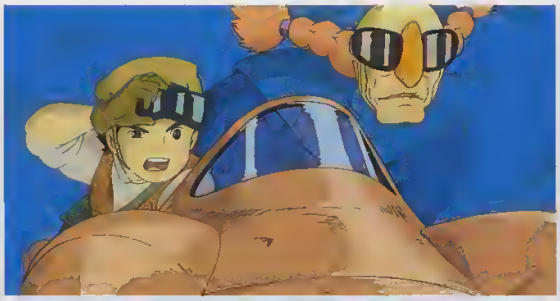
249教会の塔の突然の爆発に仰天する村人たち。その頭上をドーラたちのフラップターが突進していく！



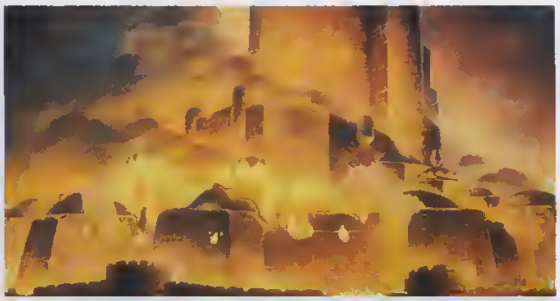
252「このまま行くと、あいつの弾幕に飛びこんじまう！　出なおしだ!!」「あそこだ！　シータがいる!!」「なにッ!!」



253司令塔を離れ、ロボットの頭上へと移動するゴリアテ！



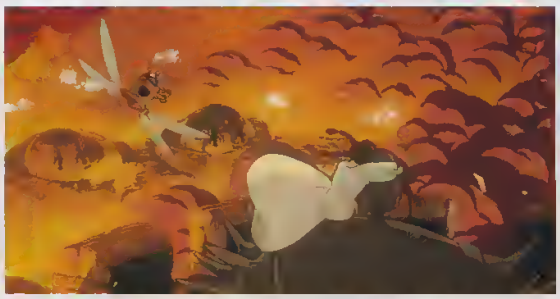
254「どこだって!?」ドーラにはシータの姿は見えない。
「このまま、まっすぐ進んで！　小さな塔の上にいる!!」叫ぶパズー。



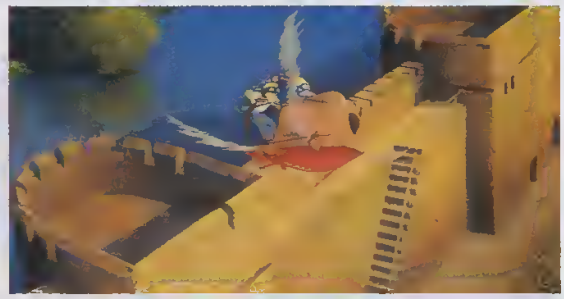
253猛火に包まれた城塞。焼きつくされたその表面には、動くものの影すら見えない。しかしパズーの眼にはハッキリとシータの姿が見えていた。

256「女は度胸だ、おまえたち援護しな!!」ドーラは決断した。息子たちに援護を命ずると、自らは車機、要塞へ突入する!!

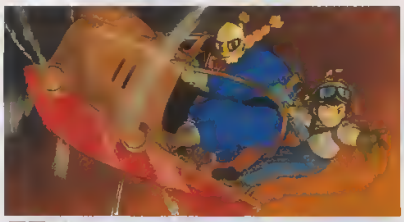
255おびえるシータをいたわるように、その傷ついた腕をのばすロボット兵。しかし頭上ではゴリアテが、その砲口をロボット兵に向けていた！

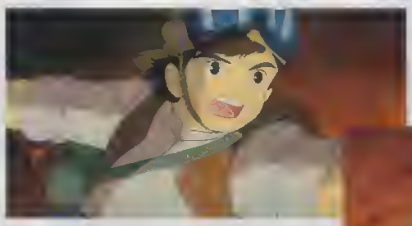


258シータめざして接近するフラップター、だが、ロボット兵にとりすがっているシータはいまだ気づかない。

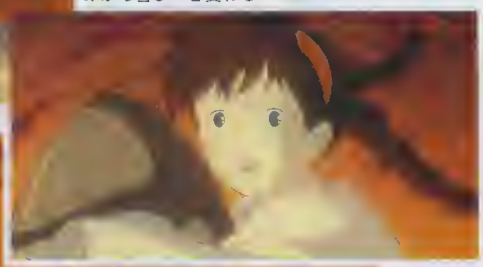


257城壁を越え、砲塁を越え、黒煙に姿を隠し、炎に包まれた塔をめがけて、真一文字に突進する!!





259 260「シータ!!」絶叫するパズー。思いがけない声に顔をあげるシータ。その顔が悲しみから喜びへと変わる——



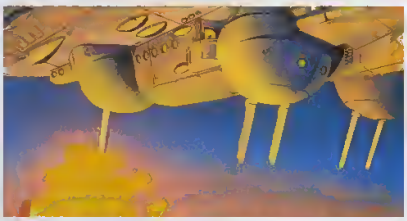
261 262「シータいまいく!!」「パズーッ!!」

264しかしロボット兵はそのまま腕をのばし、シータを静かに胸壁に降ろした。驚くシータ。

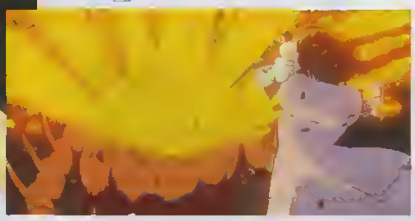
263「バズー!!」肩から飛び降りようとするシータをロボット兵がつかまえる。「はなしてーッ!!」

266そんなシータにライトを点滅させて、まるで微笑みかけるかのように、あいさつを送るロボット兵。

265シータは今、始めて気がついたのだ。ロボット兵が実は自分を助けようとしていたことに——。

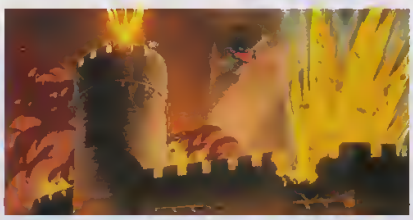


267だが、ついにゴリアテの砲が火を吹いた!!



268 269ゴリアテの砲火はロボット兵を刺し貫ぬき、吹き出した炎はロボットの全身をおおう!!

272「バズー!!」叫び声をあげるシータ。



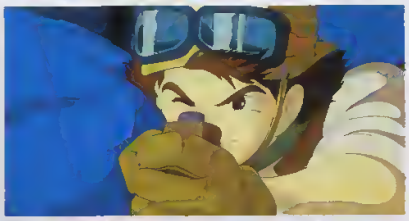
270 271ゴリアテの集中砲火は塔の周囲をおおった！　ドーラはフラップターは真上に向かって脱出させるが、レンガの破片か額を直撃し、気を失ってしまう。操縦者を失ったフラップターは海面へと落ちていく——。

273 274全身を炎に包まれて、くずおれながら、彼のマスターに最後のあいさつを送るロボット兵。しかしシータにはどうしてやることもできない。悲嘆と憐憫と愛情と、あらゆる感情が彼女の中でうずまき、爆発した。あふれ出る涙は誰のために？　だが彼女には手を握ってやることしかできなかった。

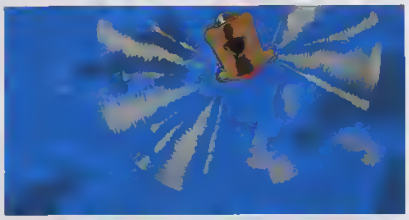
276バズーは操縦管をとろうとするが、失神したドーラの体が邪魔をして、なかなか操縦管をとることができない。焦るバズー。

275一方、フラップターは海面めざして落ちていく、ドーラはいまだめざめない。空に向かって叫ぶシータ。「バズー!!」

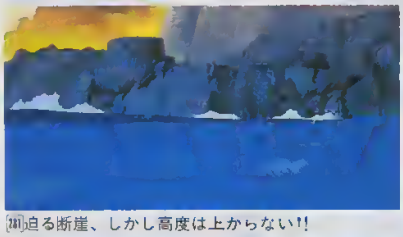
278危機一髪で機首を起こすことに成功！　フラップターは白波を蹴たてて海面を疾駆する!!



277ついに操縦管をつかむや、満身の力を込めて引く！



276迫る海面！　ギリギリで再び、はばたきを始めるフラップター!!

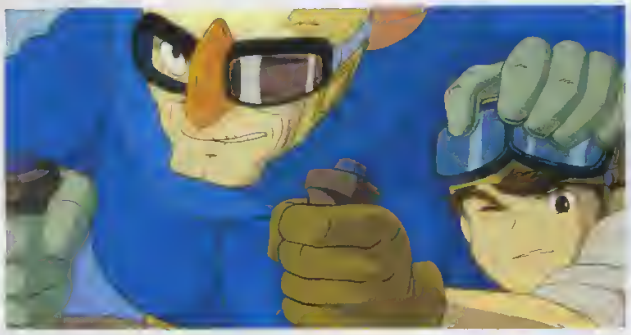


281迫る断崖、しかし高度は上からない!!

280右手でドーラを支え、左手で操縦管をシッカと握りしめ、水煙をあげて、バスーは再びティディス要塞めざして突進する!!

282「あかれ――ノ!!」全ての望みも命も、この一瞬にかかっているバズーは必死の想いで操縦管をひいた!!

284ふたりの意志と執念は、フラップターを断崖ギリギリで急上昇させ、ついに砲塁を飛び越すことに成功した!!



283そのとき！　グイッとばかりに起きあがったドーラか右手の操縦管をひいた!!力を合わせて操縦管を引くふたり。

286「最後のチャンスだ。すり抜けながらかっさらえ!!」「はい!!」最後の勝負に挑むふたり。

285右往左往する兵士たちを尻目に、砲塁を巻きながら、フラップターは全速で再度シータの塔めざして突入する！

288塔の上のシータめざして突進するフラップター！　ロボット兵の攻撃からまだ立ち直っていない要塞の守備兵たちは、とっさの事態に対応できない。

287「パズー!!」胸壁の上に立ち、声をかぎりに叫ぶシータ。

290ためらいなく胸壁を飛び降りるシータ。一瞬、駆け抜けたパズーは、ガッチリとその体を受けとめた！

289「シータァッ!!」シータを抱き止めるべく、両足をフラップターの手すりに引っかけ、逆さまにぶら下がるパズー。

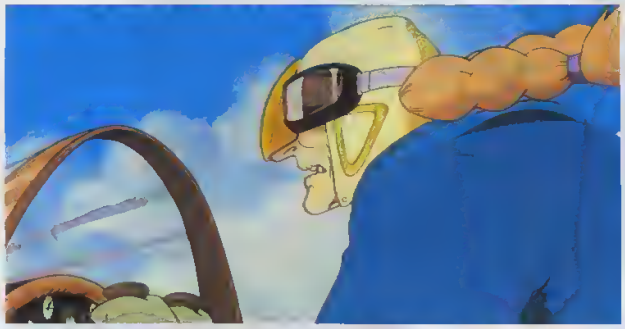
291ついにシータは救出された、全てをパズーにあずけて、今はただ……。

292そのまま城外へ脱出するドーラ。煙幕でゴリアテをけん制していた兄弟も続いて脱出した。

293しかし飛行石はムスカの手に落ちた。シータの手を離れても，一度目覚めた飛行石はその光を失わず、依然としてラピュタの方向を指していた……。ゴリアテに乗り、ムスカはラピュタへ向かう。

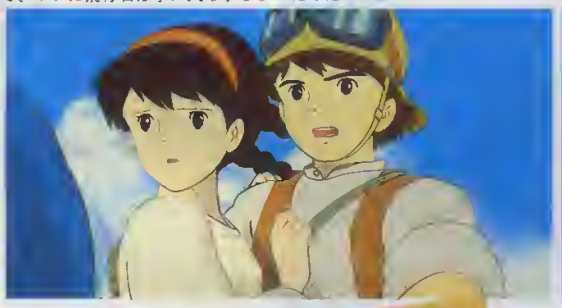
295あふれでる感情をおさえることができずに泣きじゃくるシータ。慰めの言葉もかけられないパズーは、そっと抱き止めるだけ。

294編隊を組み、タイガーモスへの帰路を進む4機のフラップター。



297「おまえの谷だ。まったくとんでもないムダ足だったよ！」憎々しげなドーラ。あれだけの苦労のはて、ついに飛行石は手に入らずじまいだった

296パズーの肩で泣いているうちに、シータの悲しみが少しずつ溶けていく……。



299「働きます」「ラピュタの本当の姿を、この眼で確めたいんです」

298「ね[illegible]、おばさん、ぼくたちを船に乗せて下さい」「飛行石を持たないおまえたちを乗せて、何の得があるんだい」

301 302「ヤッターッ！　掃除、洗濯しなくてすむぞォ!!」「イモの皮むきもな!!」雑用から解放されて大喜びの3兄弟と手下ども。ついでに、さっそくシータにデザートをねだったりする。

300「[illegible]フン！　宝はいらないとか、ラピュタの正体を確めるとか、海賊船に乗るには動機が不純だよ！」結局ふたりは連れていくことに。

303フラップターはスラッグ渓谷の上を通り過ぎていく。〝二度と帰ってはこれないかもしれない〟黙って谷を見つめるふたり。

304ふたりの眼下で、谷は雲の扉に閉ざされていった。

空中海賊ドーラ一家

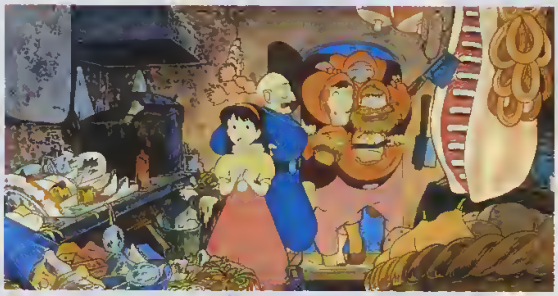
305岩山の間から離昇するタイガーモス。ドーラたちのフラップターは、次々と空中収容されていった。

307「みんな、よーくお聞き！　ゴリアテはすでにラピュタへ出発した。本船はこれより追跡を開始する…みんな、しっかり稼ぎなっ！」

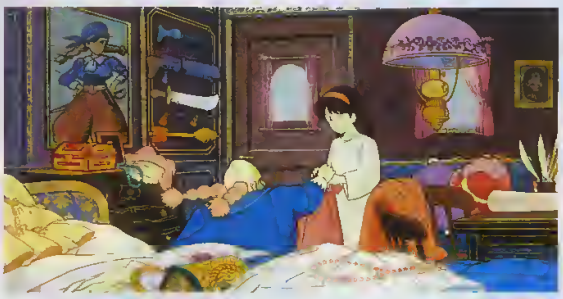
306飛行石の光は、東の空を指していたというシータの話から航路をわりだすドーラ。「これはね、東洋の計算器だヨ…風力が10…と」

309上昇するタイガーモス。貿易風をつかまえてゴリアテに追いつこうというのだ。

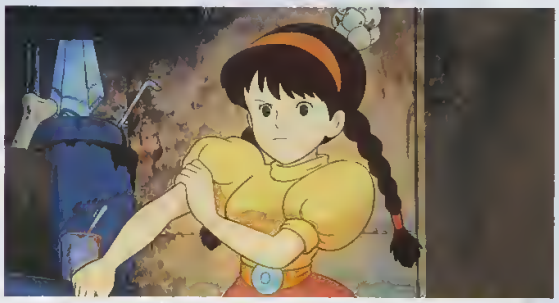
308機関室につれて来られたパズーは、油まみれで働いていた。



311「おまえの持ち場だよ」と連れて来られた台所。あまりの汚なさにシータは目をまるくする。



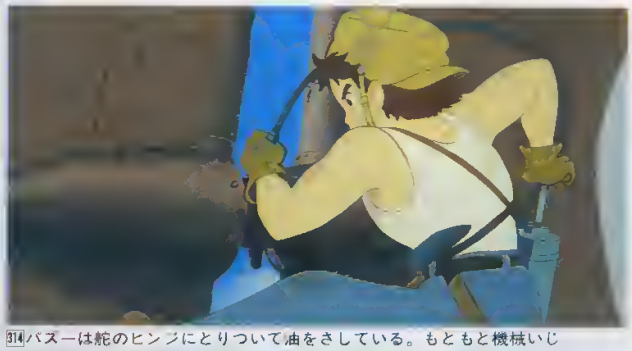
310「そのなりじゃ、なにも出来やしないやね。これを着な」ドーラの部屋につれていかれ、巨大なブルマーをわたされるシータ。



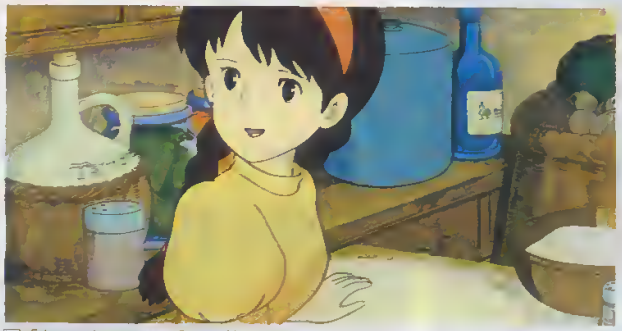
313男どもがドーラに追い散らされて、ひとり残されるシータ。ヨーンとばかり腕まくりして、汚い台所にアタック！

312突然、台所のドアが開いて男どもがころがりこんで来た。やっぱり気になるんですねえ。

315大なへの中へチーズを切り入れているシータ。なかなか手ぎわがいい。



314パズーは舵のヒンジにとりついて油をさしている。もともと機械いじりが大好きだから、こんなのは苦労のうちに、はいらない。



317「あの、なにか……？」と笑いかけるシータをマジマジと見つめるルイ。「……イイ！」

316ドアを開けてルイが入って来る。「へへへ……」。シータはふりむいて、「ごめんなさい、ごはんまだなんです」

320「お、おめえ、さっき腹がいてえって……!?」

319シータに近づくルイは、先客を見つけた。

318「イヤイヤ、ヒマだから、なんか手伝おうとかナァ……って！」

321そこにシャルルが花を手に入って来た。「オ、おれヒマなんだ。なんかてつだ……」絶句！

322あっという間に台所はこの有様。「なにが腹がいてえだ」そこに「ヨォ、なんか手伝おうか？」ととどめのアンリ登場。一同、ゲゲッ!!

324たちまちお皿がニョキニョキニョキ！「おかわり」「オカワリ！」「おかわり～!!」

323「うめえ」「イイッ」「ガツガツ」「モリモリ」すさまじい勢いで食いはじめる男たち。まるで、戦場だ！あっけにとられるシータ。おずおずと「あの……おかわりあるから……」

326見張り台で当直につくパズー。そこへ突然シータが飛び込んできた。「ああ、こわかった!!」パズーは目をシロクロさせる。

325夜空を進むタイガーモス、ゴリアテの追跡は続く。

327月明かりを浴びてひろがる雲海を黙って見つめるふたり。シータは不安と寒さに身を震わせる。彼女は、祖母に教えてもらった呪文が、引き起こした事態に恐怖をおぼえていたのだ……。

328シータが震えているのに気づいたパズーは、彼女を自分の毛布にくるんでしまう。

330飛行石など捨ててしまえばよかったというシータに、今、逃げることはできないとパズー。「でも私のためにパズーを海賊にしたくない……」

329パズーに自分の怖れを打ちあけるシータ。彼女は他にも、決して使ってなといわれている〝亡びのまじない〟なども知っているのだ……。

331 332「ぼくは海賊にはならないよ。ドーラだってわかってくれるよ。あの人みかけよりいい人だもの！　全部かたづけたら、きっとゴンドアへ送っていってあげる。見たいんだ。シータの生まれた古い家や谷や、ヤクたちを……」「ああ、パズー……」シータは運命と対決する決意を固める。

324深夜ドラマのリスナーはドーラだけではない。しかしシャルルたちの顔は決定的になった失恋(?)のため、悲痛にゆがんでいる。

333伝声管でふたりの会話を盗み聞きしているドーラ。いかなる異変も見逃さない女丈夫も、〝いい人〟といわれたのには苦笑い。

337雲海を割り巨鯨のような艦影を現わすゴリアテ!! タイガーモスは右へダイブして、急ぎ退避行動へ移る！

335そのとき、タイガーモスの下の雲の中に、黒い巨大な影が浮かびあがった！

336「ゴリアテだ、真下にいるぞォ!!」

339ゴリアテのサーチライトに金色に輝く雲。その中へとタイガーモスは逃げ込んだ

338逃げるタイガーモスめがけて、ゴリアテの艦載砲が火を吹く！

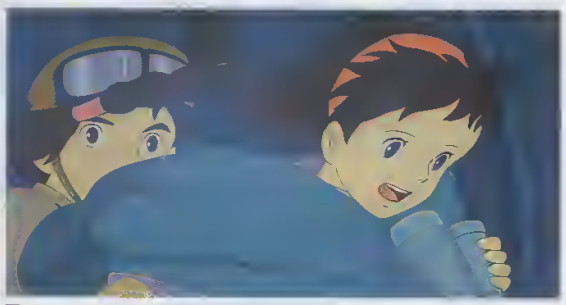
341「ゴリアテにふり切られたらおしまいだ。おまえは目がいい。見張り台だけ雲から出して追跡する」パズーに命令するドーラ。

340追撃を主張する将軍に、冷然と応えるムスカ。ラピュタを目前にした今、タイガーモスなどムスカの眼中にはない。

343「シータ、そこにいるね。おまえは戻っておいで」「なぜ？」「なぜって、おまえは女の子だよ!!」

342タイガーモスの見張り台は風になるよう作られている。力をあわせて翼をはるパズーとシータ。

345一瞬あっけにとられ、爆笑するドーラ。

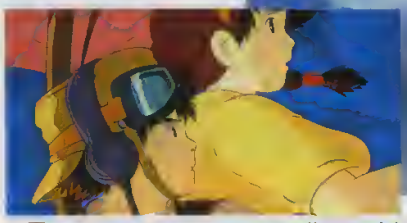


344「あら、おばさまも女よ！　それに私、山育ちで眼はいいの」「シータ！」驚くパズー。しかしシータは「パズーもそうしろって!!」

347「やりかたがわかってきたよ。こわい？」。「ううん」。もちろんこわいけど、パズーといっしょなら…。

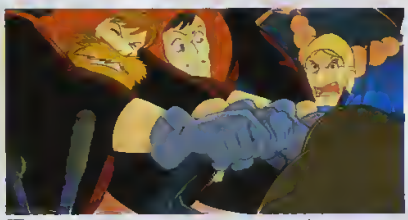
346「いくよ！」。パズーのかけ声とともに凧はダイガーモスをはなれた。たちまち、強風にほんろうされ、ふりまわされる凧。

348遠くの雲が黄金色に染まりはじめる。夜が明けたのだ。「パズー、おかしいわ夜明けが横から来るなんて……」風が変わって、タイガーモス自体が北に流されていたのだ。

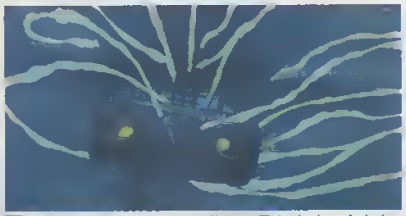


349 350「見て、あれ!!」。立ちさわぐ雲の彼方に巨大な雲の塔があらわれた。青黒い空にむかってそそり立つそれは、頂きを朝陽に輝かせながら、ゆっくり接近してくるのだった。凧の上のふたりは、恐怖を忘れてその圧倒的な光景に見とれていた。

353「竜の巣だ！」。ドーラの声が凧に伝わる。パズーは巨大な雲の城を見つめ、呟いた「これが……」



352「いつものクソ力はどうしたんだい！」とドーラがわめきちらす。が、舵はビクともしない。



351雲の中のタイガーモスは激しい風と水流にうたれ、各部がきしみ、操舵不能の状態に陥っていた。

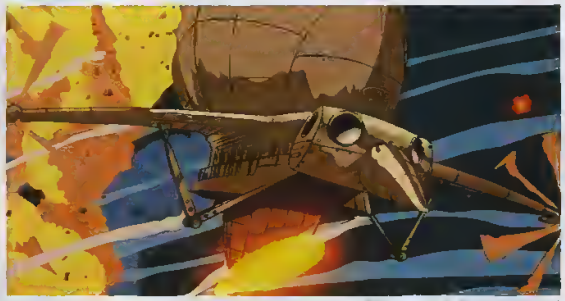
355「父さんのいったとおりだ。むこうは逆に風が吹いている……」

354雄に黒雲をまとい、渦をまきながら成長する雲の楼閣。かつて父の見た光景が、いまパズーの眼の前にあった。

357「バズー、あそこ!!」とシータの声。ゴリアテも風の境界層に入って来たのだ。たちまち、砲撃が始まった。

356「ブリッジ!!　ラピュタはこの中だ。父さんは竜の巣の中でラピュタを見たんだ!」バズーは大声でドーラに知らせる。そのとき……!

358「行こう、おばさん!　父さんの行った道だ。父さんは帰って来たよ」

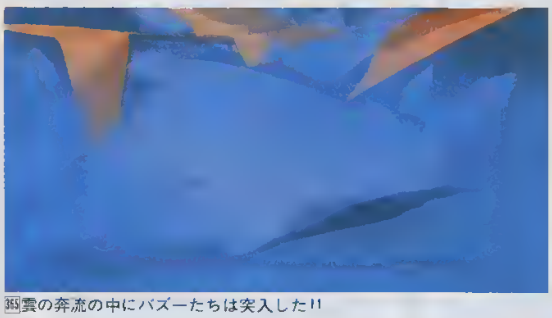


358「このクソ忙しいときに……!」とドーラが毒づく。気流の壁にはばまれてにっちもさっちもいかないタイガーモスを砲弾の雨が襲う!

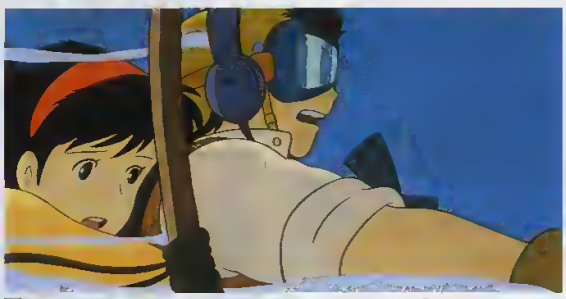
360 361船体のあちこちに砲弾をうけ、紅蓮の炎につつまれるタイガーモス。その中で、ドーラが応える。「よーし!　行こう、竜の巣へ!!」

363コリアテの艦橋で、飛行石の置かれた羅針盤を見つめるムスカ。歪んだ笑いを浮かべ、確心したように呟く。「ラピュタは嵐の中にいる……」

362ますます激しさを増す砲撃で、船体と凧をつなぐワイヤーが切れる。たちまち風につかまり、境界層に放りこまれる凧!



365雲の奔流の中にバズーたちは突入した!!

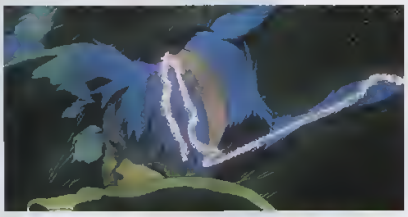


364凄まく雲の中をすさまじい勢いで流されて行く凧。「行くよシータ!」バズーは決然と顔を上げ、機体を風の流れにのせた。

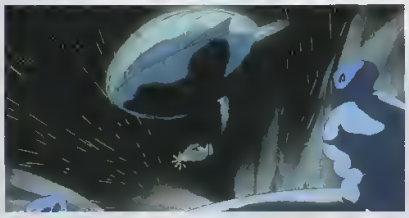
天空の城

366 竜の巣へ突入したパズーとシータ。その名の由来ともなった雷光は、竜の叫びか、とも思える大音響とともに、彼らのゆく手をさえぎろうとする！

368 カッと眼を見開き、前方を凝視するパズーは体をはう電光も無視し、必死で操縦桿を握っていた



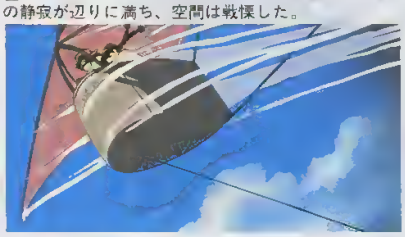
367 パズーにしがみつくシータの髪が、帯電して妖しく光る



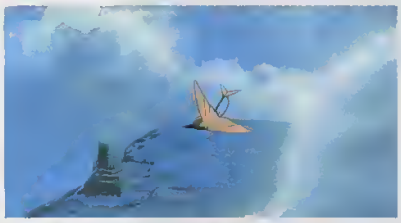
369 ひときわ強烈な雷光がパズーを襲う。思わず閉じた眼を開けたとき、そこには一隻の飛行船が

371 "父さん！" しかしパズーの叫びは雷鳴に打ち消されて音にはならない　一瞬の静寂が辺りに満ち、空間は戦慄した。

370 まるでパズーを誘導するかのように進む飛行船。その操縦席に幻のように浮かびあがった、その顔は……!!

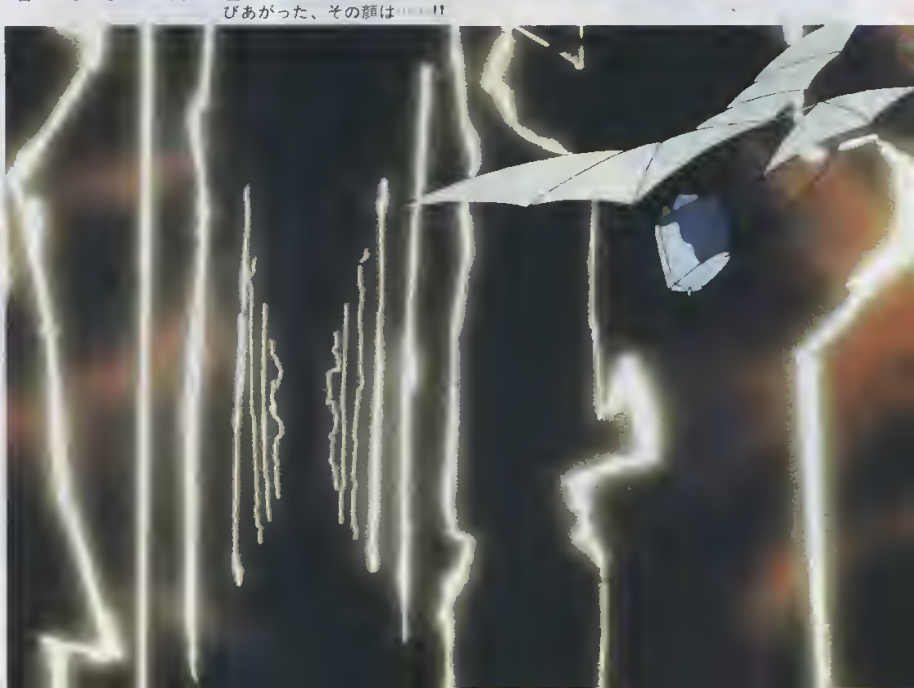


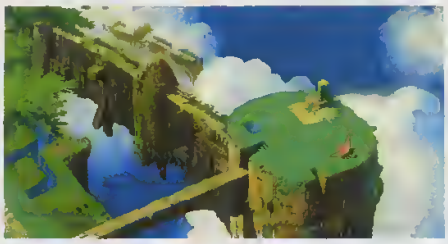
373 凧はついに暗雲を抜け、青空へと突き抜ける。



374 霧に覆われたテラスに漂着する凧。

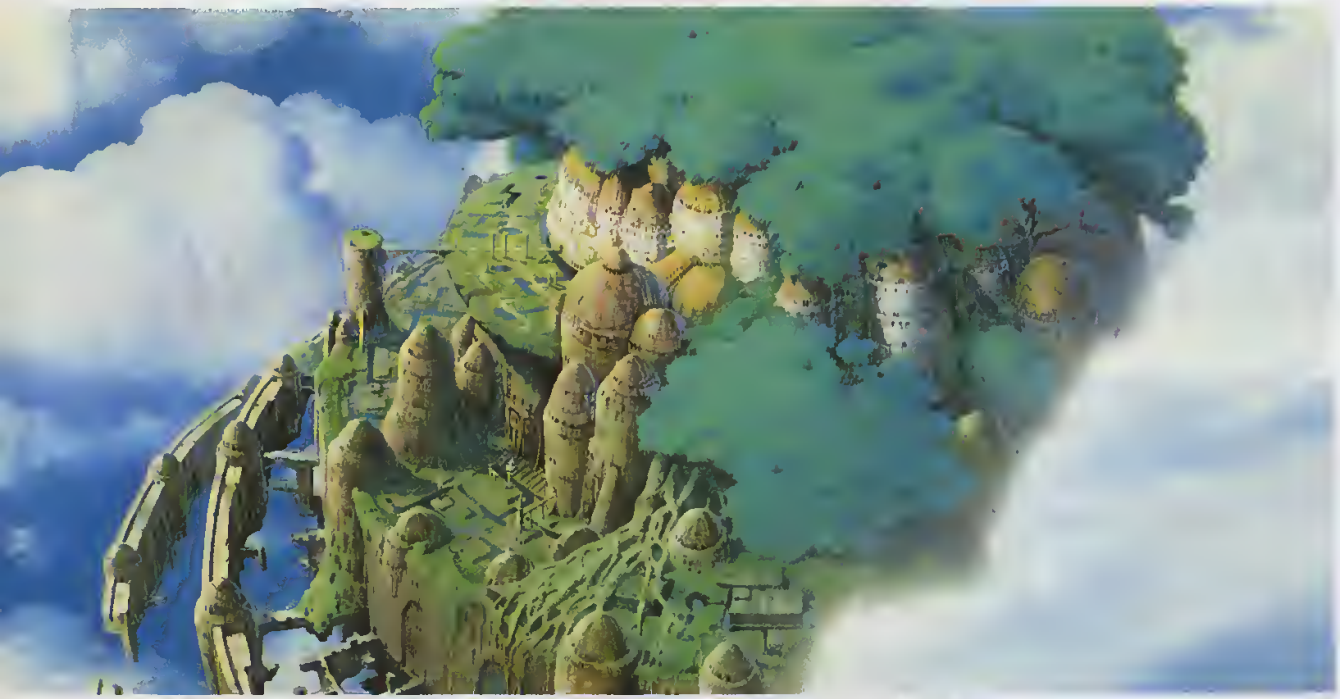
372 雷光のつくり出した回廊の中を凧は進む。何者かに導かれるように。



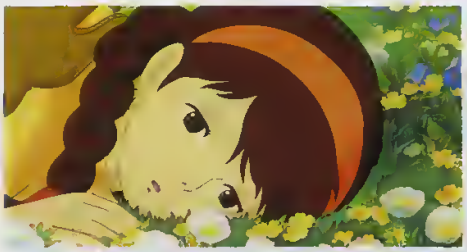


376 パズーたちの凧は、張り出したテラスの上に降りていたのだ。

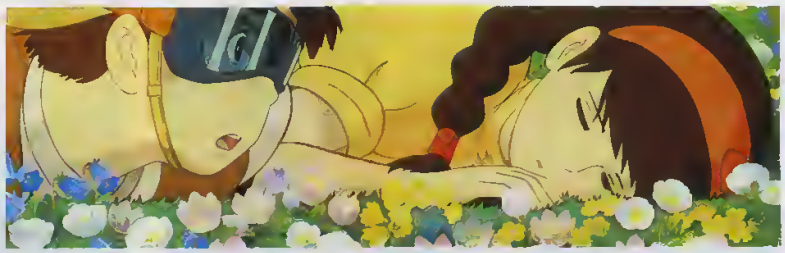
375 吹きはらわれる雲、風に花々がゆれる。



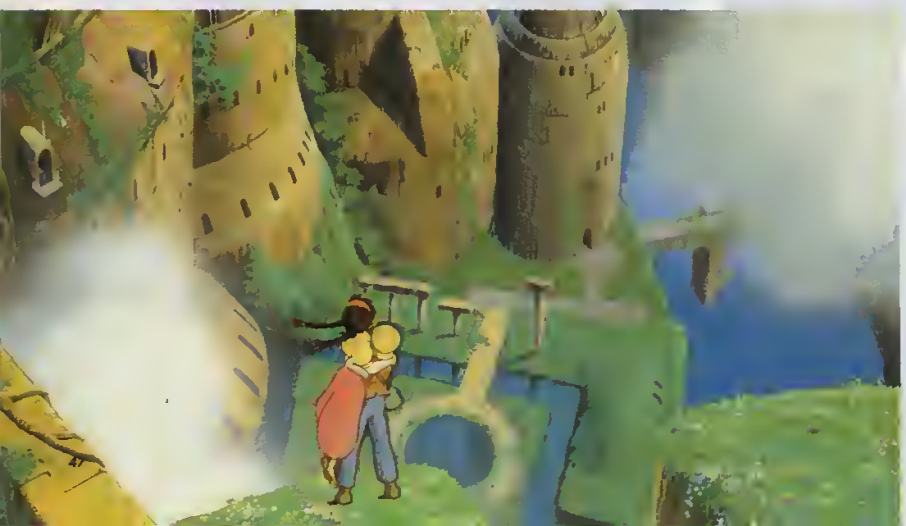
377 長い年月に渡り、人の目から守ってきた雲も今は薄れ、ラピュタはついにその全貌を現わした！　巨大な緑の天蓋に覆われた、天空の城は今、眠りからさめようとしていた……



379 パズーの呼びかけに、シータも微笑みながら目をさます。



378 花畑の中で目をさますパズー



380 眼前に展開する景観に気づき、息をのむふたり。「ラピュタ……!?」

381 互いをつないだロープを切る手間ももどかしく、パズーはシータを抱きかかえたまま、テラスの端へ走り寄った。眼下にはラピュタの景観と、空と雲、その遙か下には海が広がっていた——。

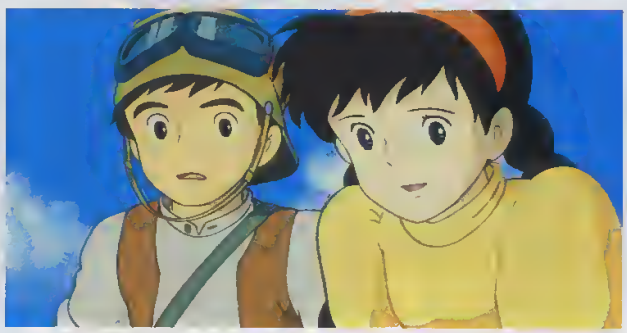
383不思議な音をたて、石橋を渡り、テラスにやってくるロボット。
「シータの出迎えかな」「でも私、飛行石持ってないわ」とふたり。

382爆発する喜びにバズーはシータを抱きしめ、地面に倒れる。愉快そうに大笑いするふたり

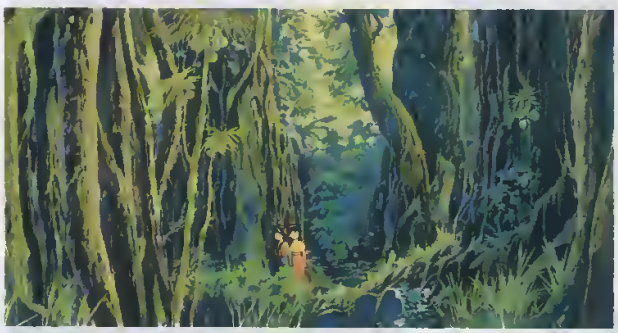
385ロボットがそっと持ち上げた凧の下には、小鳥の巣が……

384「何をする！」凧につかみかかるロボットに、声をあげるバズーだが……。
「待って！　　お願い、それを壊さないで。それがないと帰れなくなるの」

387ふたりはロボットに導かれて、宮殿の中へ向かった。



388「ヒタキの巣だわ！」「このために!?」声をあげるバズーとシータ。ロボットは卵をつぶさないために、凧をどかしただけだったのだ。



389しかし建物の中はうっそうとした密林と化していた。おい茂る植物、その間を飛びかう野鳥たち、だが人間の姿はどこにもない。そこは静かな世界だった。

386荒れ果てた庭を抜け、宮殿の建物へと入っていくふたり。

390密生する草木を押しわけて、森のはじに出たふたりは言葉を失うほど驚いた！

391ふたりが見たものは、森の中央にそびえたつ、いまだかつて、見たこともないような巨大樹であった!!

392その樹は遙か建物の天井を突き抜け、大空高くその梢を広げ、巨大な天蓋となってラピュタを覆っていた。

394そのロボットは遙か昔に壊れたものだった。根元には他の園丁ロボットたちも眠っていた。「人がいなくなってからも、ずーっとここを守ってたんだね・…」

393巨大樹の根元にある黒い石碑、それはラピュタ人たちの墓標であった。「花がそなえてある…」傍らのロボットをふり返って驚くシータ。

396「君ひとりぼっちなの？　ここにはもう他のロボットはいないのかい？」パズーの問いに答えるように現れ、ロボットの肩の上でじゃれあうキツネリス。

395そのとき、戻ってきたロボットはシータにそっと花をさし出した。「お墓にそなえる花をつんできてくれたの？…ありがとう」受け取るシータ。

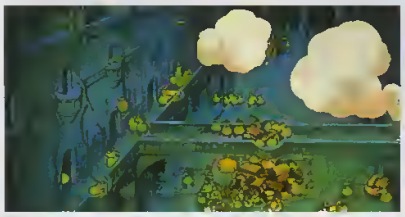
398眼からあふれる涙をぬぐうシータ。胸の中がやさしいもので満たされていく

397用事かできたのか、黙って去っていくロボットを見送るパズーとシータ。「ちっともさみしくないみたいだね。友だちもいるし、ヒタキの巣を見まわったりもしなきゃならない…」

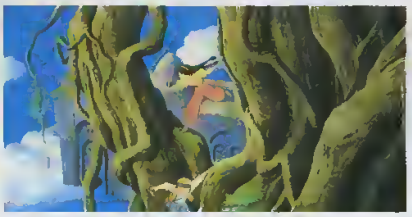
400城の外壁をとりまく回廊を走り、崩壊したラピュタの裏側にまわったふたりは、最下層部に接岸したゴリアテと破壊されたタイガーモスの残がいを発見した。「おばさまたち大丈夫かしら」心配そうに呟くシータ。

399庭園の外に出たふたりは、くぐもった爆発音を聞いた。「こっちだ！」走り出すパズーとシータ。

401「シータ、あそこ！」「みんなつかまってるわ」海賊たちはタイガーモスの前に並べられていた。



404城内では、すでに略奪が始まっていた。天窓にとりついてその様子を目撃するふたり。

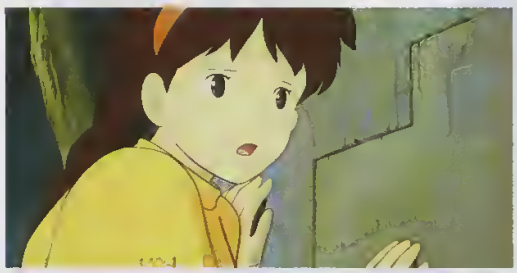


403ドーラたちを助けるために、パズーとシータは長大な樹の根をつたわって下りて行く。

402縛られた海賊たちの前で、「中は宝の山です」という部下の報告をきく将軍。うれしそうです！

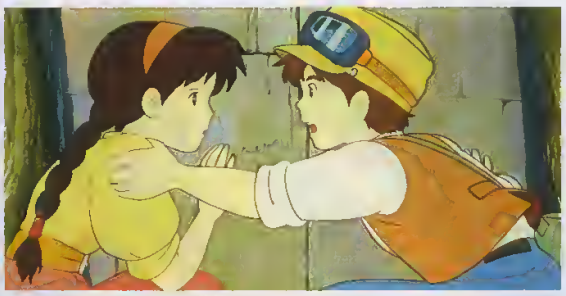
406「わたしのおまじないのせい……」「ムスカの言った封印がとけたって、これなんだよきっと」眼下には、暗雲が去り、綿雲が流れる青い空が広がっていた。

405「シータ、飛行石をとりもどそう。ここをやつらから守るにはそれしかないよ。なぜ雲がはれたのか気になっていたんだ」



407「もうこの城は眠りからさめてるんだ。嵐にのって飛行石をもつ者をむかえに来たんだよ。このままでは、ムスカが王になってしまう。略奪よりもっとひどいことが始まるよ」

408「でも、飛行石をとりもどしたって、わたしどうしたらいいか……あの言葉!!」シータは思い出したように呟いた。



409「あの言葉って、まさか……」

410木の根をつたって、ふたりは再び下り始めた。タイガーモスののったテラスの下へまわりこむつもりなのだ。

412 パズーの窮地を目前にしながら、叫び声を上げるわけにもいかず身を硬くするシータ。

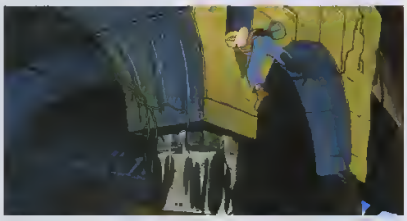
411 タイガーモスの真下にあたる石柱にとびついたパズー。だが、足をかけた石が、ひとつ、またひとつと落下する。パズーはわずかな手がかりを探るようにしてよじ登ってゆく

414 通路の壁になにかの目印を発見したムスカが、手にした飛行石をそこにかざすと、壁が消えてはるか奥まで続く通路の入口が開いた

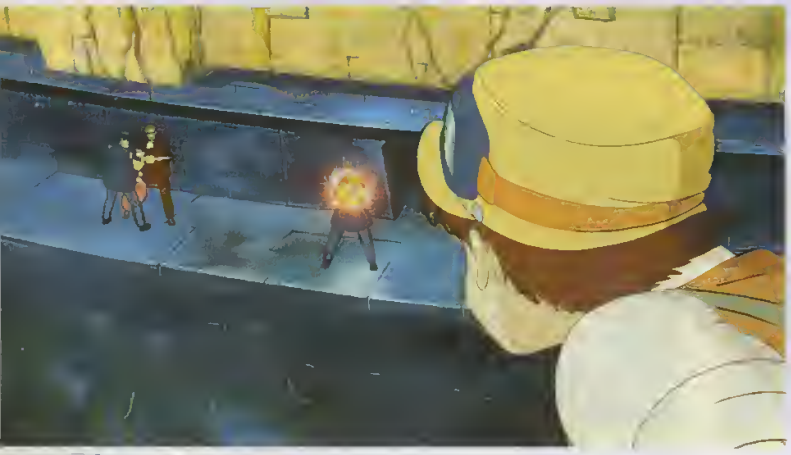
413 「このあたりだ」ムスカの声がする。シータの背後の通路に、部下を引き連れたムスカが現れた。幸い、まだパズーには気がついてないらしい。

417 柱のカゲからおどり出たシータは、銃をもった黒メガネに体当りをくらわす。

416 「あの小僧だ！」黒メガネのひとりが発砲する。



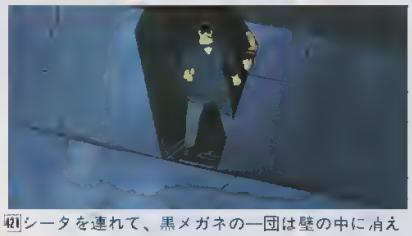
415 やっと石柱を登りきったパズーの足下で、フロックの最後のひとつが音をたてて落下する。



419 「シーター!!」

418 そのまま一気に走り抜けようとするが、ムスカにおさげ髪をつかまれて引きもどされる。「これは、これは、王女様ではないか！」勝ち誇った表情のムスカは、皮肉な口調で言い放つと、シータを手元に引き寄せた。

422 「シータ、まってろ!!」

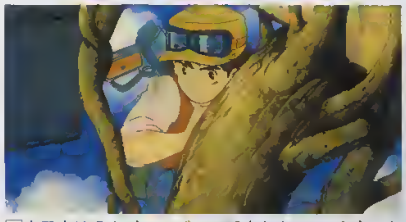


421 シータを連れて、黒メガネの一団は壁の中に消えた。

420 黒メガネの発射した弾丸がパズーの頬をかすめる

424けげんそうな顔でのぞきこむドーラの前に、顔を出したのはなんとパズー！「おばさん、シータが捕まったんだ。ぼくは助けにいく。縄を切るから逃げて！」

423ドーラのおしりの下の岩が、突如爆風で持ち上がったと思うと、下へずれて消えた。パズーが逃げ込んだ穴に手榴弾が投げ込まれたためだった。



427宮殿内は兵士がいっぱいで近寄れない。パズーは樹の根を伝い、下から黒い半球体へ入ろうとする。

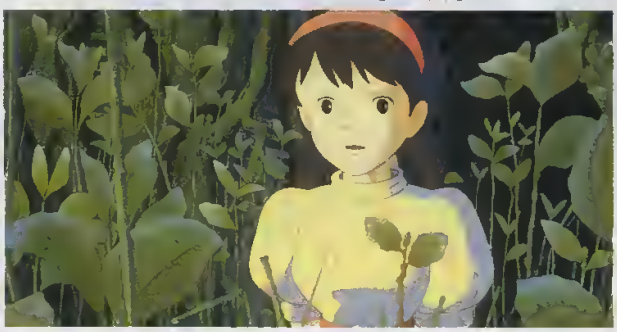
426「急に男になったねェ――」後ろ手で、密かに縄を切りながら、うれしそうなドーラ。

425パズーは縄を切って、そのまま行こうとする。「持ってきな！」ドーラはランチャーをくれる。

430「見たまえ、この巨大な飛行石を！　これこそラピュタの力の根源なのだ!!」狂喜して叫ぶムスカ。「すばらしい、700年もの間、王の帰りを待っていたのだ」「700年？」「君の一族はそんなことも忘れてしまったのかね」

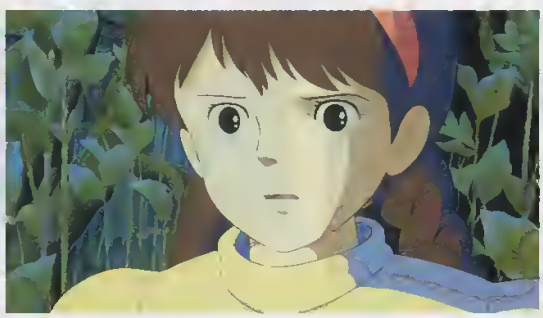
428奇怪な文様に埋めつくされた。半球体内部を行くムスカたち。おびえる部下に対し傲然とするムスカ。

429部下を置きすて、ついにラピュタの中枢部に達するムスカ。しかし、その部屋も植物に覆われていた。



432ムスカの変貌ぶりに、シータの背筋を冷たいものが走る。「……あなたは、いったい誰？」

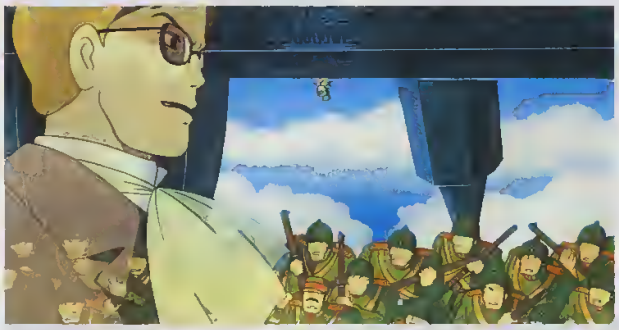
431「黒い石だ、伝承のとおりだ!!」黒い文字盤にかけより、手帖をとりだす。「読める！　読めるぞ!!」ムスカの声がしだいに狂気の色を帯びていく。



433 434「私も古い秘密の名まえを持っているんだよ、リュシータ。私の名は、ロムスカ・パロ・ウル・ラピュタ」
「えっ、……」
「君の一族と私の一族は、もともとひとつの王家だったのだ。地上に降りたとき、ふたつに分かれたがね――」

435「ムスカ出てこい!!」その展望室へなだれ込んでくる将軍と兵士たち。ムスカを反乱の嫌疑でひっ捕えようというのだが……

435半球体最下層部にまでたどりついたパズーは、突如、動き出した半球体に翻弄される。ようやく樹の根にとりついたパズーの前に、展望室が現れた。



438「き、ききさま、正気か!」「これから王国の復活を祝って、諸君にラピュタの力を見せてやろうと思ってね……」ただただ驚愕している兵士たち。

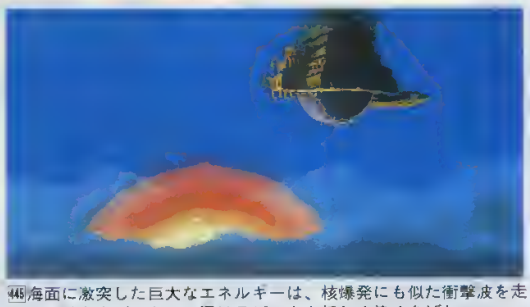
437展望室の天井から現れたのはホログラフィだった。傲慢に将軍に臨むムスカ。「な、何のマネだ!」「言葉をつつしみたまえ、君はラピュタ王の前にいるのだ!!」

440ムスカの横に立つシータ。その表情は硬くこわばり、無言の怒りを現していた。「見せてあげよう、ラピュタの雷(いかづち)を!」ムスカが文字盤をなでる!

439「シータ!!」展望室の外から、シータを見つけて驚くパズー。

442 443プラズマの流れは一つの輪となり、やがて一点に集束したかと思うと、真下へとほとばしった!!

441突如、半球体から突き出た7本の石柱にプラズマが走った!

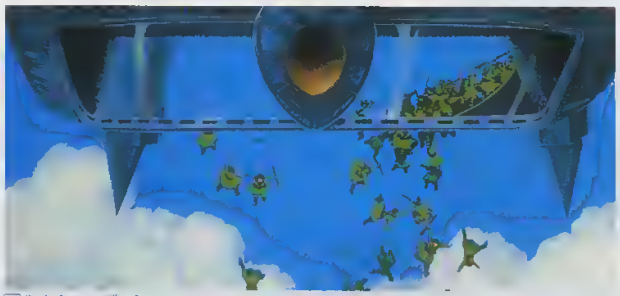


445海面に激突した巨大なエネルギーは、核爆発にも似た衝撃波を走らせ、湧きあがるキノコ雲はラピュタを妖しく染めあげた——。

446「旧約聖書にもある、ソドムとゴモラを亡ぼした天の火だよ……。ラーマヤーナではインドラの矢とも伝えているがね。全世界は再び、ラピュタの下にひれ伏すことになるだろう……」

448「死ね!!」シータを張りとばし、飛行石を文字盤にかざすムスカ！

447余ややかな笑いを浮かべ、飛行石を文字盤に近づけるムスカ。
「みんな逃げて！」シータはムスカの意図をさとって体当たりをかけるが……。

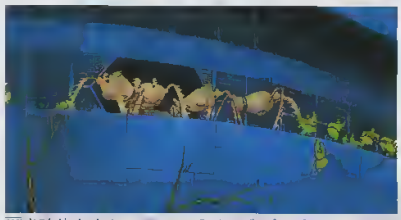


450先を争って逃げ出す兵士たち。しかし床の穴はみるみる広がり、兵士たちはバラバラと落ちていく　。

449その途端、展望室の床が消えうせた。悲鳴をあげて、虚空へその姿を消す将軍

452ロボット兵は次々と壁からはい出してくる。

451通路の壁からその不気味な姿を現すロボット兵。甦る恐怖と戦慄！　兵士たちは武器も捨て、悲鳴をあげて逃げ惑った。



453半球体を出たロボット兵は、逃げる兵士たちを追って、ラピュタ中に広がった。

456「私をあまり怒らせない方がいいぞ　。当分、ふたりっきりでここに住むのだからな」とムスカ。

455「何をグスグズしてるんだい、あのふたりは！おいてっちまうよ!!」焦るドーラ。

454この混乱にまぎれて、タイガーモスに逃げ込んだドーラ一家は、フラップターで脱出の準備をする。

458嘲笑うムスカ。続々と射出されたロボット兵がゴリアテに襲いかかる！

457ロボット兵の襲撃を逃れたゴリアテの反撃が始まる！　次次と半球体に命中する砲火。しかし効果はない……。

461 丈上するコリアテ。その周囲を舞うロボット兵、そして火に追われて飛び降りる兵士たち……巨艦は今断末魔のときを迎えていた……。

459 一方、爆風に飛ばされたパズーは、幸運にもロボット兵の射出口に落ちた

460 「シータァ!!」射出口を駆けあがり、ロボット兵の体をよじのぼり、パズーはガムシャラに突進する。

463 しばられた縄を密かにほどいたシータは、ムスカへ向かって突進した。「何をする!」殴り倒されるシータ。その手にはしっかりと飛行石が!!

462 「すばらしい! 最高のショーだと思わんかね、みろ! 人がゴミのようだ!!」哄笑するムスカ。シータは顔をそむける。

465 必死で逃げるシータ。飛行石を持っていても、使い方を知らない彼女は次第に追いつめられていく……絶望しかけたそのとき、パズーの声が……

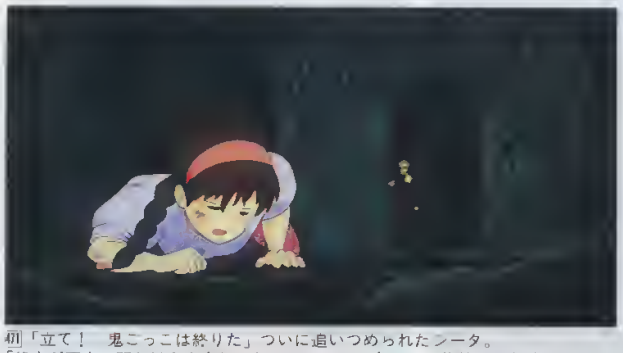
464 消えるホログラフィ。飛行石がなければムスカとて何もできないのだ。「返したまえ、いい子だから」だが、ムスカは余裕の笑いを浮かべていた。

467 パズーはランチャーで壁をブチ抜こうとするが、「はやくこれを!!」シータはパズーに飛行石を渡そうとする。

466 「パズー!!」「シータ!」ついにふたりはお互いの姿を見つけた! しかしふたりの間には分厚い壁が横たわっている。

469 飛行石はシータから、パズーの手へ渡された。

468 手を壁の裂け目に突っ込んで、飛行石を受けとろうとするパズー。ムスカが来る前に「海にすててっ……」と叫ぶシータ。



471「立て！　鬼ごっこは終りた」ついに追いつめられたシータ。
「終点が王座の間とは上出来じゃないか。ここへ来い!!」悠然たる態度のムスカ。

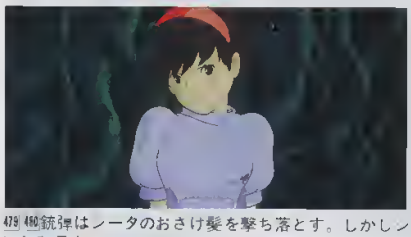
470「その石を大事に持ってろ！　小娘の命と引きかえた！」ムスカの声を聞いたパズーは、ランチャーで壁をブチ抜き、強引に通り抜けて、ムスカを追った！

472「これが王座ですって！　ここはお墓よ、あなたと私の」
シータは死を覚悟した。
「国が亡びたのに、王だけ生きてるなんてこっけいだわ。あなたに石は渡さない！　あなたはここから出ることもできずに私と死ぬの！」

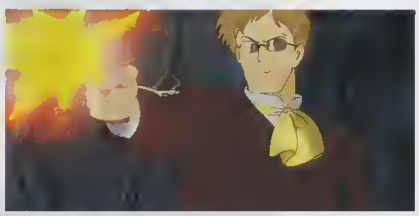
473シータの言葉を聞いていたムスカの表情か、次第に残忍な色を浮かべていく

475「どんなに恐しい武器を持っても、たくさんのかわいそうなロボットを操っても、土から離れては生きられないのよ！」決然と言い放つシータ。

474かつて先祖の王たちを見下した影像が、無言でふたりを見下ろしていた。
「今はラピュタがなぜ亡びたのか、私よくわかる・。
ゴンドアの谷の歌にあるもの。
土に根をおろし、風とともに生きよう。種とともに冬を越え、鳥とともに春を歌おう……」
シータの澄んだ声が王座の間に響きわたる。



479 480銃弾はシータのおさげ髪を撃ち落とす。しかしシータはひるまない。恐怖を押さえ、決然とムスカをにらみ返す。

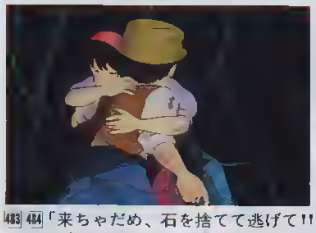


476突如、銃を撃つムスカ!

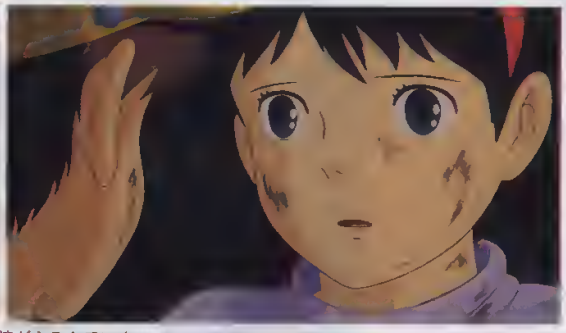
482「まて　　っ!!」王座の間に駆け込んでくるパズー！
「石は渡した。シータを撃ってみろ。石は戻らないぞ!!」必死のパズー。ところが、ランチャーには、もはや弾は残っていない。

481「ラピュタは亡びぬ！　何度でも甦るさ。ラピュタの力こそ人類の夢だからだ!!　ひざまずけ！　命ごいをしろ。小僧から石を取り戻せ!!」

485抱きあうふたり。シータの耳にそっとささやきかけるパズー。
「シータ、落ちついてよく聞くんだ。あの言葉を教えて、ぼくも一緒にいっ……」



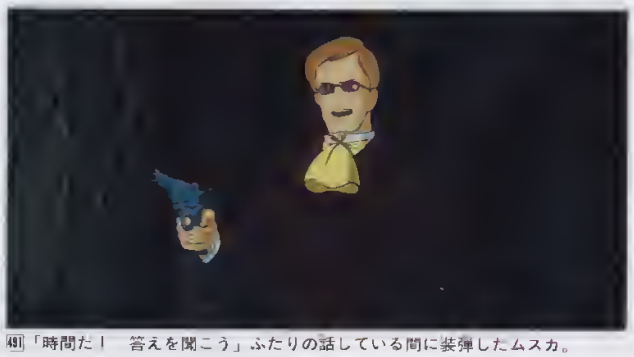
483 484「来ちゃだめ、石を捨てて逃げて!!」しかしパズーは何を考えたのか、シータと話したいという。弾丸を撃ちつくしていたムスカもこれに応じた。



485 487「……ぼくの左手に手をのせて」パズーの決意を知って、シータの瞳がうるんでいく……

488傷だらけのパズーの左手に、そっとシータの右手がかさねられる。

489 490「おばさんたちの縄は切ったよ……」突然、笑っていうパズー。シータの顔にも微笑が戻る。そっとパズーの肩に顔をよせる。



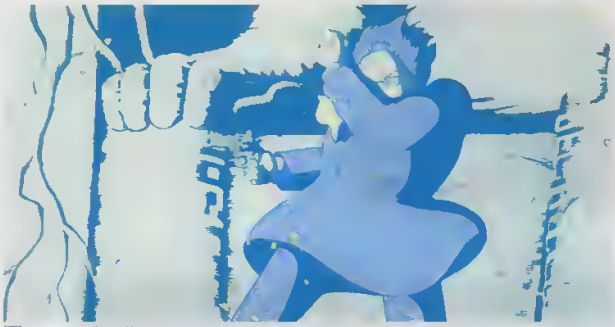
491「時間だ！　答えを聞こう」ふたりの話している間に装弾したムスカ。

492ムスカに向きなおるパズーとシータ。しかしパズーはランチャーを投げすてた!!

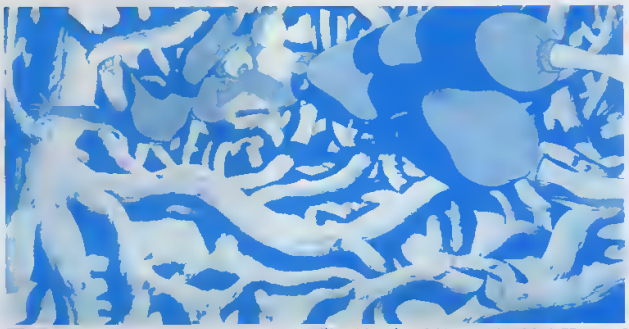
494「バルス!!」ふたりの声が凄然と響きわたる！

493バズーの意図がわからず、あぜんとするムスカ。

495その瞬間、ふたりの固く結んだ手の間から黒い光がほとばしった！

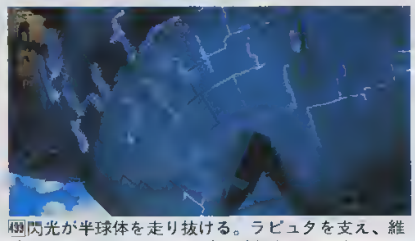


497強烈な閃光に襲われるムスカ。

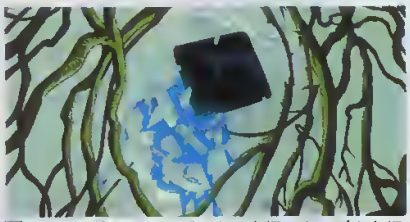


496衝撃で後方にはねとばされるふたり。樹の根の中へ倒れこみながらも互いの手は離さない。

500「アアッ!!　目が、目かゆ…」閃光に眼をやられ、悲鳴をあげ続けているムスカ。



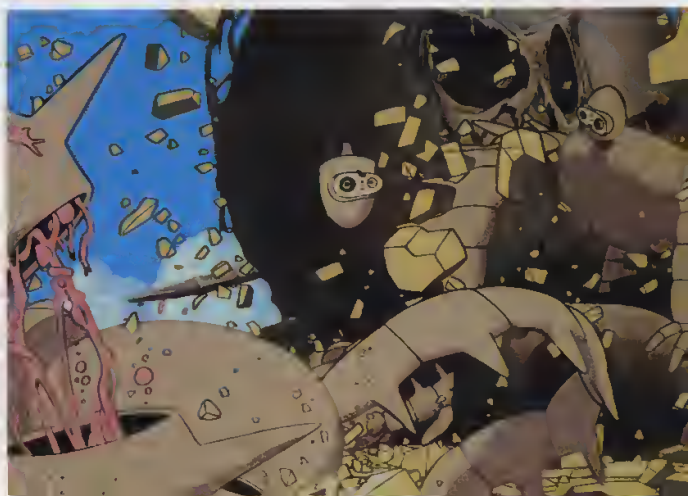
499閃光が半球体を走り抜ける。ラピュタを支え、維持してきた全てのメカニズムが崩壊していく。

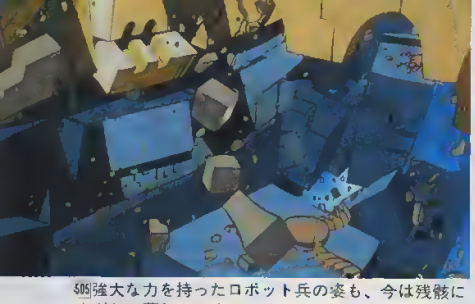


498飛行石の結晶は、ラピュタの中枢メカニズムを打ち砕き、まっしぐらに上昇していった。

502「ママ、崩れるよォ！」「しかたがない。脱出！　急ぎな！」

501中枢の動力源を絶たれ、崩壊するロボット兵たち。

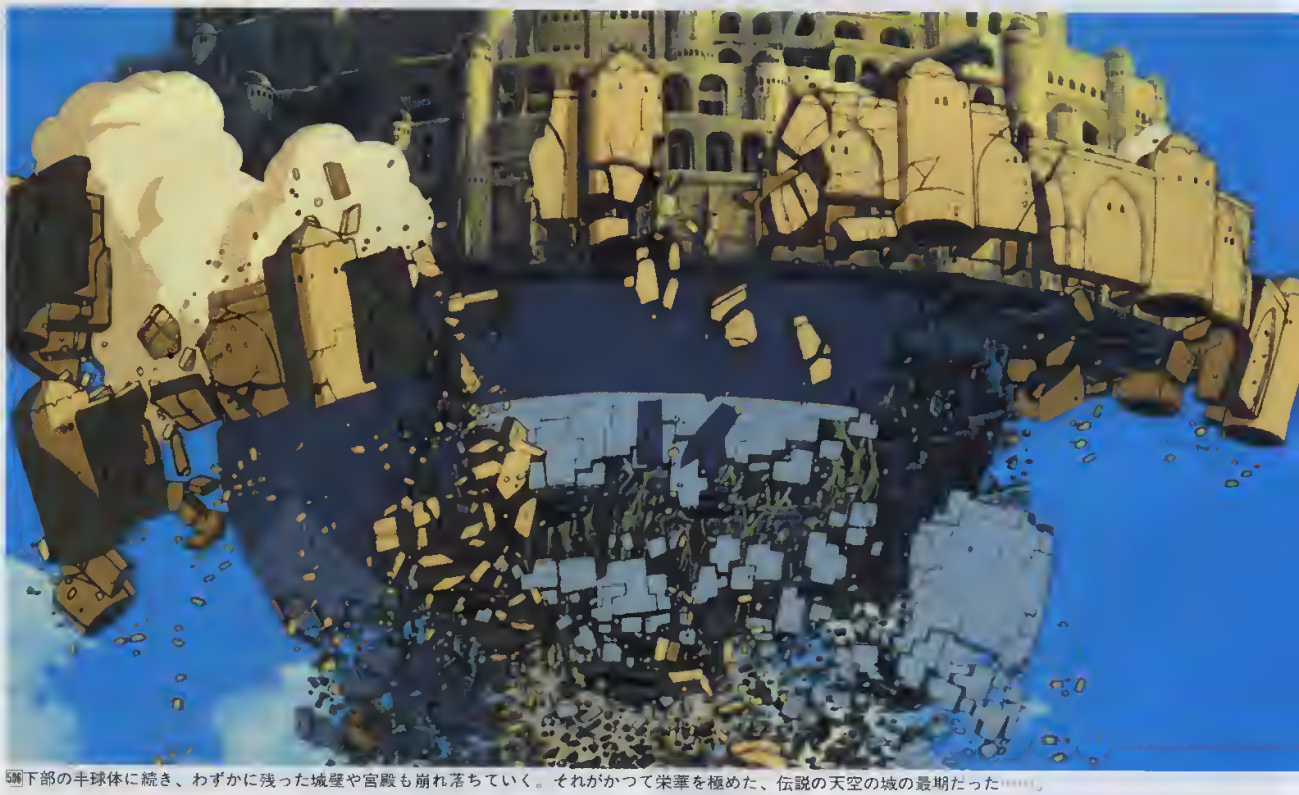




505強大な力を持ったロボット兵の姿も、今は残骸にまぎれて落ちていく。

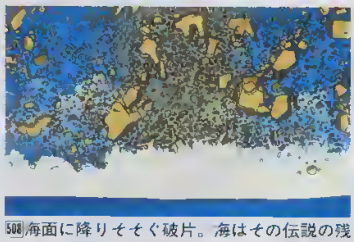
504ドーラたちの見守るうち、崩壊するラピュタとともに、その姿を消すタイガーモス。

503フラップターは、次々とタイガーモスを脱出していく。

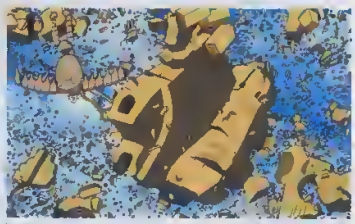


506下部の半球体に続き、わずかに残った城壁や宮殿も崩れ落ちていく。それがかつて栄華を極めた、伝説の天空の城の最期だった……。

509「シータ……いい娘だったのに……」「亡びの言葉を使ったんだ。あの子たちはバカどもから、ラピュタを守ったんだよ……」



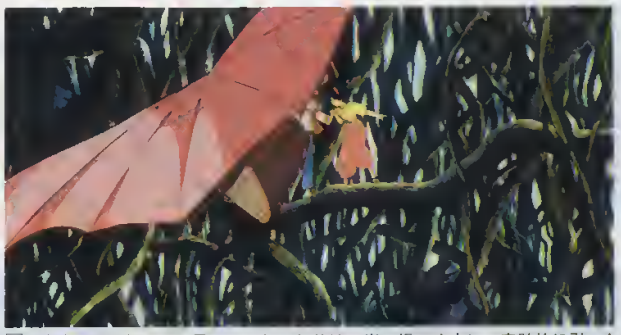
508海面に降りそそぐ破片。海はその伝説の残骸のことごとくを飲み込んだ。



507落ちてゆく残骸の中で、木の葉のように舞っているムスカ。

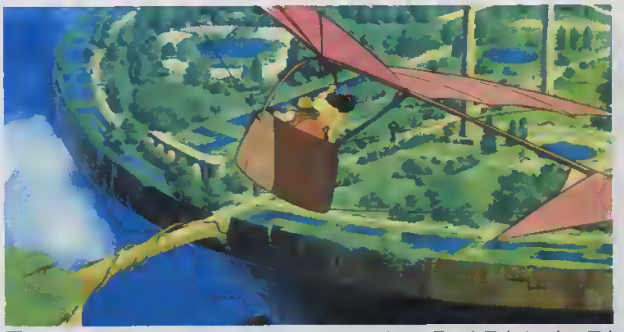
511「樹だァ！　あの樹がみんな持ってっちまう」海賊の本能を取り戻すドーラ。「追うんだ！　重い！　みんな降りな!!」「そんなムチャな……」とルイ。

510ところが大崩壊は途中でとまり、ラピュタは次第に上昇し始めた。巨大樹の根が上昇する飛行石を捕えたため、飛行石が巨大樹を押し上げ始めたのだ。



512巨大樹の根を伝わって昇っていたふたりは、樹の根の途中に、奇跡的に引っかかっている凧を発見した。

511「シータ……」パズーの呼びかけに眼をさますシータ。ふたりは根の間にいた。「樹の根がぼくたちを守ってくれたんだ……」



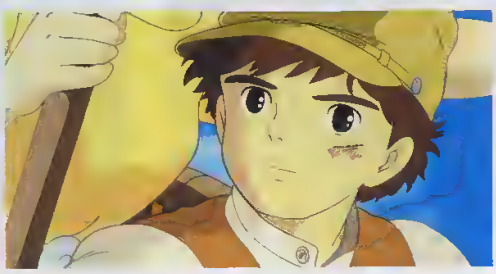
514上昇気流に乗り、最初に不時着したテラスをかすめて凧は上昇する。あの屋上庭園は大崩壊にも無事で生き残っていた。ふたりはそこにあのロボットを見た。

513凧をおし出すパズー。凧はラピュタを離れ、再び大空へと——。

516急速に遠ざかるその光景を、黙って見つめているシータとパズー。

519ロボットは何もなかったかのようにキツネリスたち動物を肩に、歩いてゆく。彼らはこれからも静かに平和に生きていくのだろう……。

517 516みるみる遠ざかっていくラピュタを見送るシータとパズー。ふたりの出会い、夢と冒険、そして戦いも、すべてはラピュタから始まったのだ……。



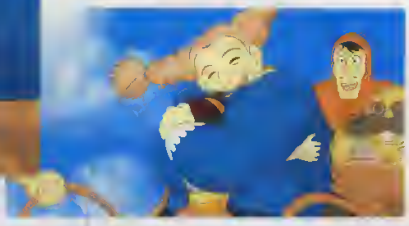
519 520去りゆくラピュタを見つめるふたりの胸には、さまざまな想いが去来していった。

522と、そこへ滑り下りてくる凧。みるみるドーラの表情が驚きから笑顔に変わる。「シータだ！」「シータだ!!」「生きてらあ」「小僧だ!!」歓声をあげる海賊たち。

521「何してるんだい！　ちっとも昇らないじゃないか！」「ムリだよ、こんなにのってるんだもの」必死のドーラ。しかし息子と手下どもは、まるでヤル気がない。

524 525「おばさま！」ドーラの胸にとびこんでいくシータ。「よく生きてたねェ!!」特大の胸でシータを抱きしめるドーラ。

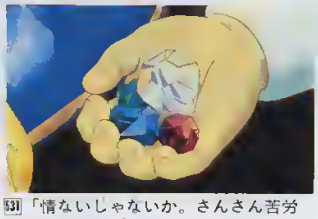
523凧は連結したフライフターの後部へ引き寄せられた。一同はもう大喜びだ。



527みんながニカッと笑おうとしたそのとき、安心したのか、突然泣き出す機関長。「無事なもんかい！　わしのかわいいボロ船が……。トホホホホホ」

526「みんな無事だった？」とパズー。うれしそうなシャルル。

528 529「めそめそするんじゃないよ！　もっといい船つくりゃあいいんだ!!」
がなりたてるドーラ。
「かわいそうに……。髪の毛を切られるほうがよっぽどつらいさ……」
シータにはあくまで優しいドーラ。

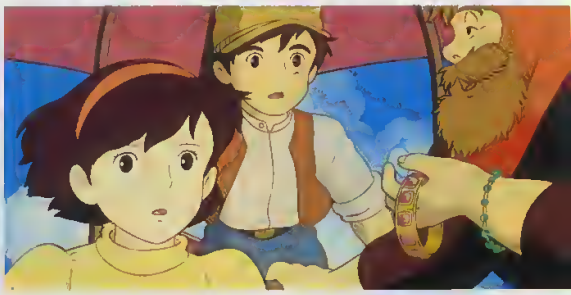


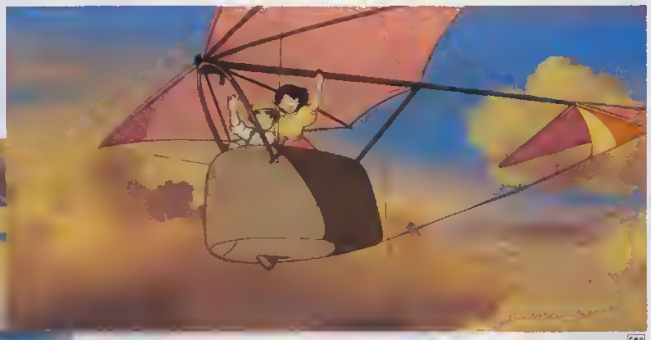
531「情ないじゃないか。さんさん苦労して、これっぱかしさ」と宝石を出す。

530ところがシータが苦しみだした。「おばさま、痛い」「あ、ごめんよ」

532「イヒヒヒヒヒ」ニンカリ笑う一同。さすがドーラ一家♡

533 534 535 あっけにとられるパズーとシータ。
「なにしろ時間がなくてよぉ……」ととぼけ顔でシャルルはウインク。笑い出すパズーとシータ。海賊たちも笑い出し、ラピュタもゴリアテも消えてしまった大空を、一同の高笑いだけが渡っていった。

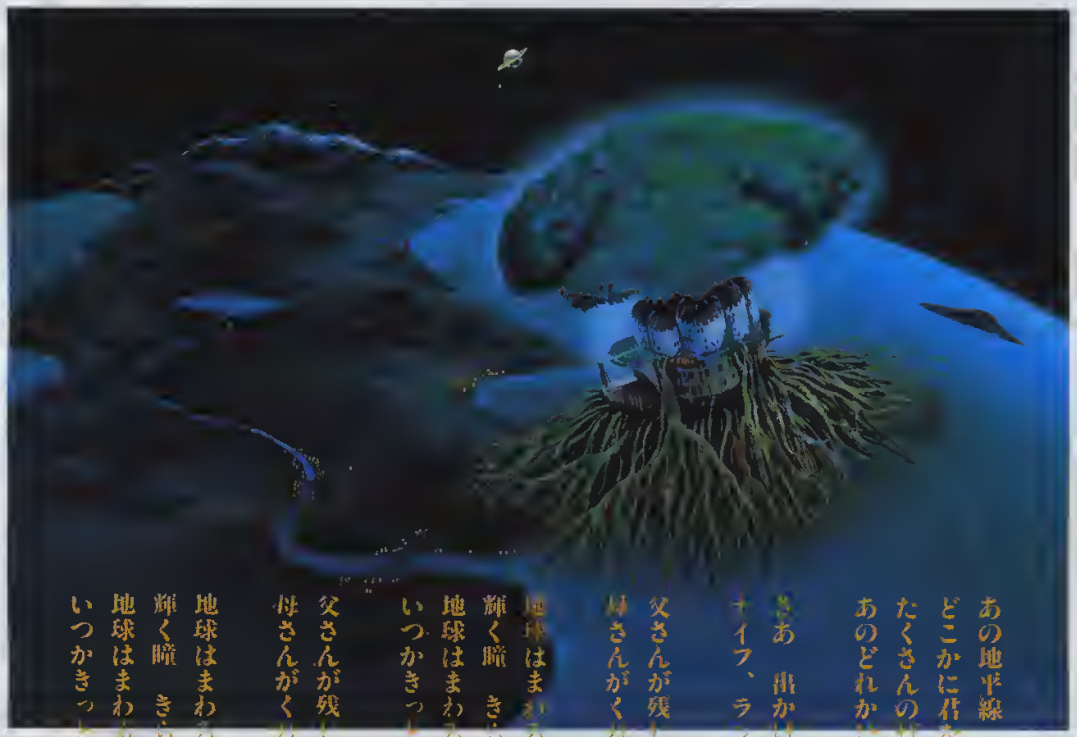




536

537

538



あの地平線　輝くのは
どこかに君をかくしているから
たくさんの灯がなつかしいのは
あのどれかひとつに、君がいるから

さあ　出かけよう　ひと切れのパン
ナイフ、ランプ　かばんにつめこんで

父さんが残した　熱い想い
母さんがくれた　あのまなざし

地球はまわる　君をかくして
輝く瞳　きらめく灯
地球はまわる　君をのせて
いつかきっと出会う　ぼくらをのせて

父さんが残した　熱い想い
母さんがくれた　あのまなざし

地球はまわる　君をかくして
輝く瞳　きらめく灯
地球はまわる　君をのせて
いつかきっと出会う　ぼくらをのせて

君をのせて

作詞/宮崎　駿
作曲・編曲/久石　譲
歌/井上杏美

ラピュタ徹底解説

これが天空の城だ!!

天空の城ラピュタは雲海の中、気圧をコントロールして、まわりに竜の巣とよばれる乱気流の雲を作りだして外部の人間の侵入を阻んでいる。

700年間、主人のラピュタ人の帰還を待ち、天空に浮き続けている。中央の飛行石で浮かぶ天空の城ラピュタの内部を徹底紹介してみよう。

半球体内部(玉座の間)

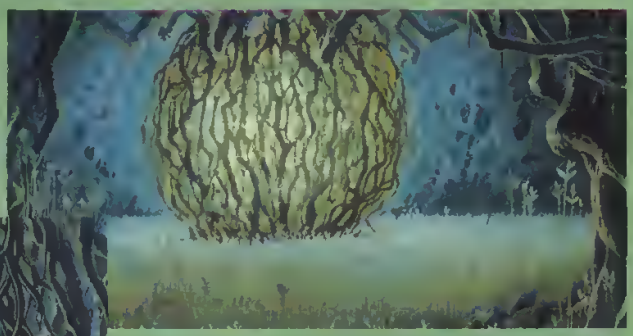
ムスカに追いつめられたシータが最後に逃げ込んだ場所。壁面には人ともロボットとも見えるレリーフが刻まれている。

半球体内部(中枢)

ラピュタの営みのいっさいを管理する巨石コンピューター。この組み換えによって、ラピュタは思考し、動かされる。

ラピュタの雷(いかずち)

ラピュタ底部からくり出される7本の石柱が赤熱しやがて巨大な光の王を発射する。地上の人々がインドラの矢とも、ソロモンの火ともよんだ破壊兵器である。



飛行石の部屋

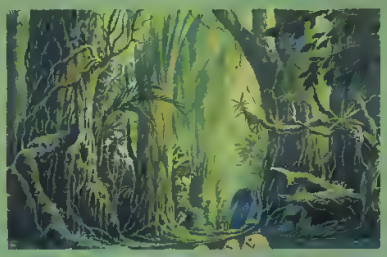
巨石コンピューターの下にある、ラピュタの心臓部ともいえる部屋。巨大な飛行石の結晶か、植物の根に守られるようにおおい隠され、回転していた。

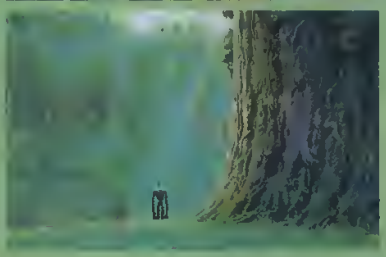
城外部中央

ラピュタ第1層の最頂部。屋内庭園からのびた巨木の梢がいっぱいに枝をひらき、巨大な天蓋のように城閣の上部にかぶさっている。そこは様々な鳥が巣をかけ生活を営む、鳥の楽園となっていた。

空中庭園

パズーとシータの乗る凧が漂着した場所。さしわたし10たほどの円形の小庭園で、城壁から外へせり出したかたちになっており、高い石のアーチでつながれている。ここで、ふたりは園丁用のロボットに出会い、城の内部へ導かれる。





▲園丁用のロボットの後について行くふたりは、荒れはてた大庭園を通過した。

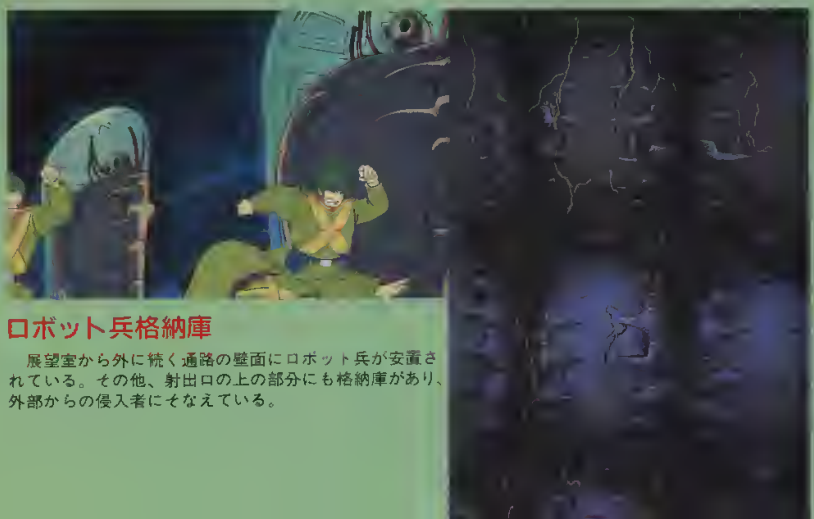
森と巨樹

ロボットに導かれ、パズーとシータは城内に広がる森に入りこんだ。様々な地帯の様々な植物が生い繁る森林を歩くふたりは、いつしかこの自然の庭園の中心に出た。そこは下生えが丸く刈りとられたような草原で、中心には2本の木が1本にまとまって巨大な大樹となって生えていた。その根元で、ふたりは木の間に埋もれるようになった墓標と石碑を見つける。そして、そのかたわらには、すでに死んでしまったロボットが立っていた。静かで美しい光景だった。

▲ラピュタの裏側は崩れ落ちて、城の内部が黒い口を明けている　黒い半球体の下にもその昔には建造物があったのだろう

半球体下部展望室

ラピュタの底部からせり出す円形の小部屋　将軍と兵士たちをここに誘い込んだムスカは、部屋の底を開きほとんど全員を海に落としてしまう。また、この部屋の周囲にはロボット兵の射出口があり、ここから発進したロボット兵によって、ゴリアテは攻撃をうけて大上墜落する。



ロボット兵格納庫

展望室から外に続く通路の壁面にロボット兵が安置されている。その他、射出口の上の部分にも格納庫があり、外部からの侵入者にそなえている。

アクション・セレクト

フィルム・ストーリーでは、いまひとつものたりないという人のために、連続シーンを20選びました。パズーやシータのいい表情やフラップターなどのメカもたくさん載せたつもりです。ラストページまで、思いっきりお楽しみください。

目玉焼き

1

2

3

4

いきなり「目玉焼き」というタイトルに驚かれたかも知れません。でも、ここてのパズーとシータのなにげないしぐさの違いがよいのです。ゴックンといっきに食べるパズーとパフパフと食べていくシータ。食べ方ひとつにも描き手の温かさがあります。

1

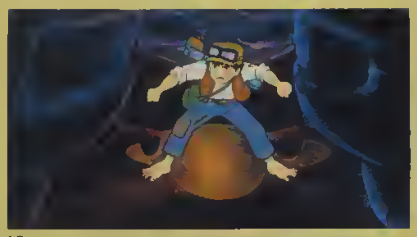
2

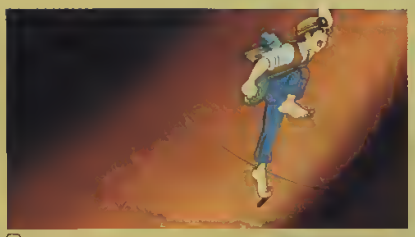
3

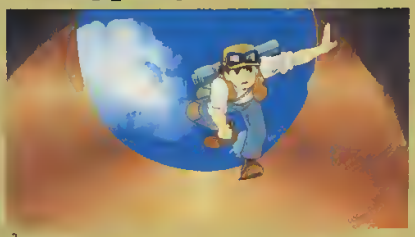
4

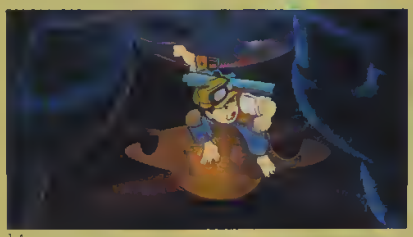
◀ラピュタ内での、パズーの見せ場のひとつ。シータを救うため、ラピュタ内部へと駆け上がっていくところです。このシーンより少し前にドーラが「男になった」とパズーのことをいいますが、まさにそれを証明する力強さがここに表われています。

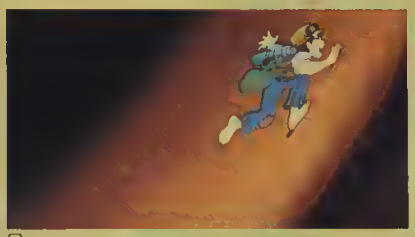
パズーの駆け上がり

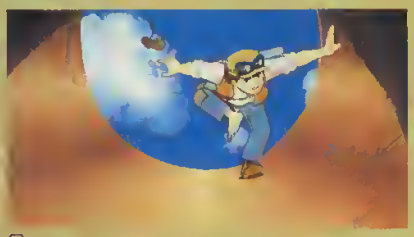

13

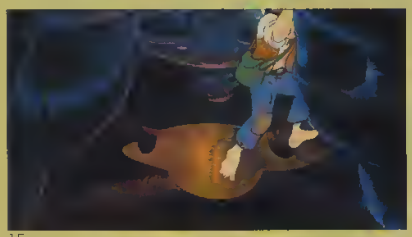

8

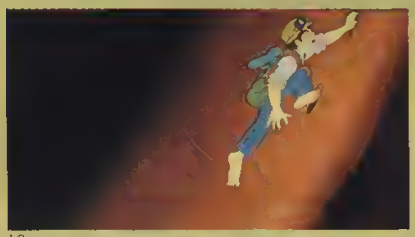

1


14

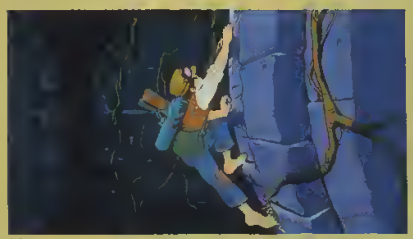

9

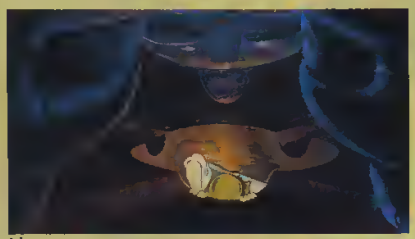

2


15


10

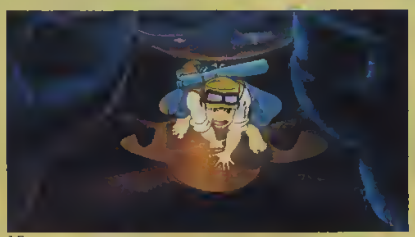
3


16


11

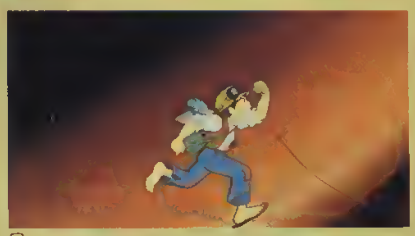
4

17


12

5

18


6

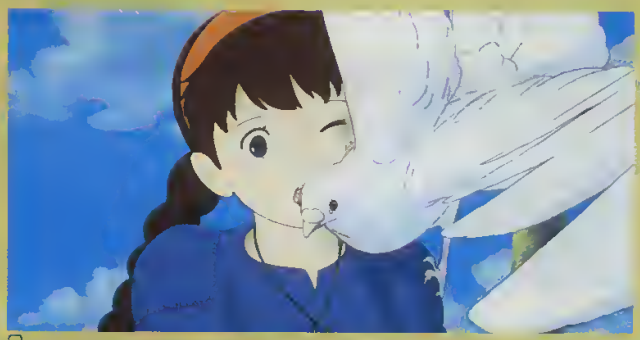
7

シータと鳩

1

パズーがシータに出会ったのは、鉱山でのことでした。でも、シータは気を失っていたので、パズーとの出会いは、この鳩と一緒だったのです。シータが心をすぐに通わすことができたのは、鳩たちの力があったのかも知れません。

5



2

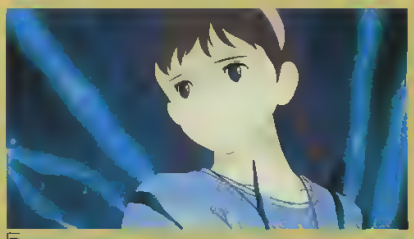
6

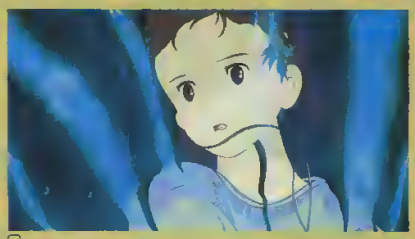
3

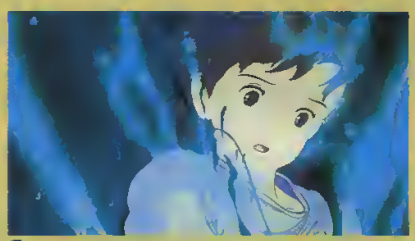
7

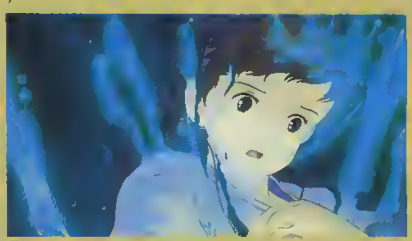
4

飛行石の発動

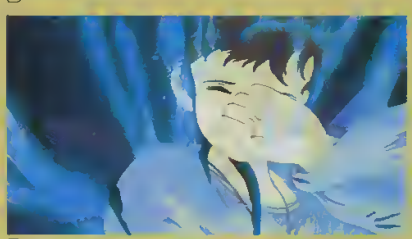

5

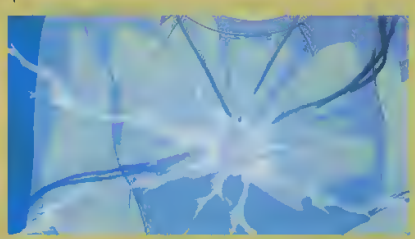

6


7


8

1


9


4

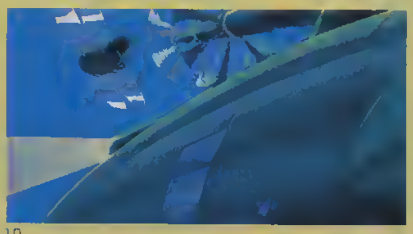
2

10

3

ティデス要塞てのシータは、悲しみがいっぱいでした。パズーと別れて軍に協力をしなければならなかったからです。そして、飛行石の〝聖なる光〟は、さらにシータを追いつめてしまいます。

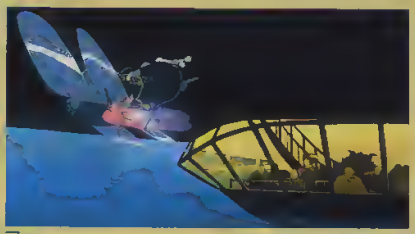
フラップター


10

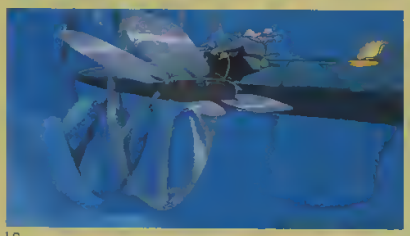
11

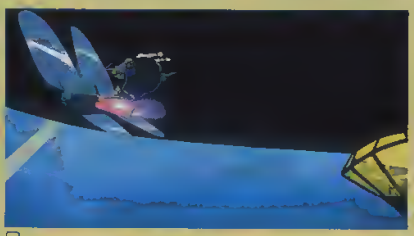
1

12


7

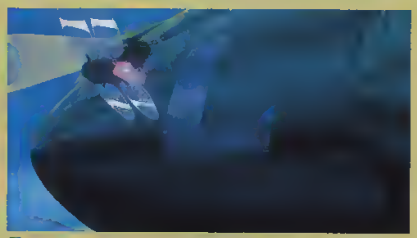
2

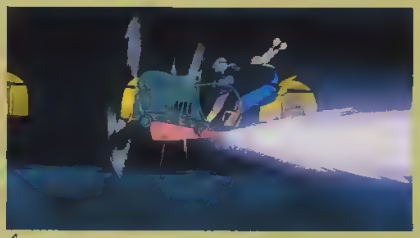

13


8

3

14


9

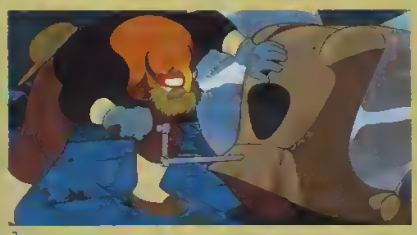

4

15

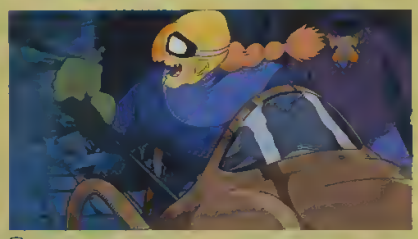
5

6

8

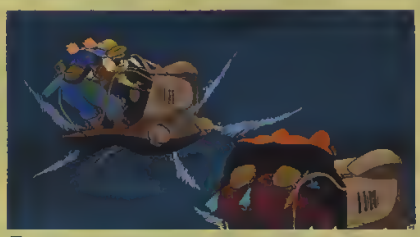


1

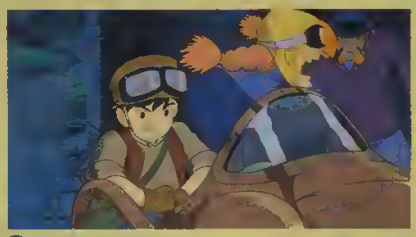


2

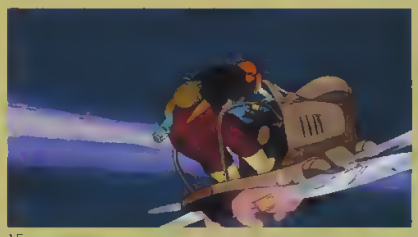
14



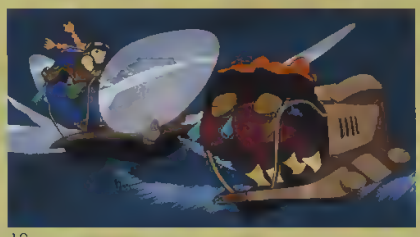
9



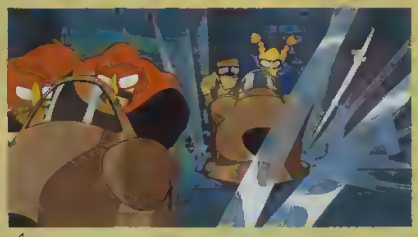
3



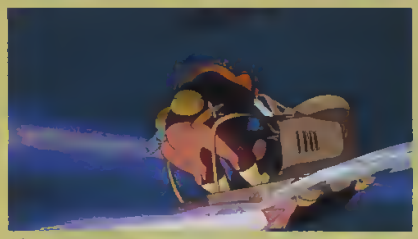
15



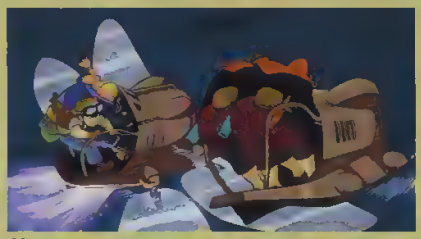
10



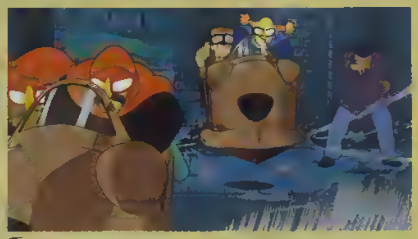
4



16

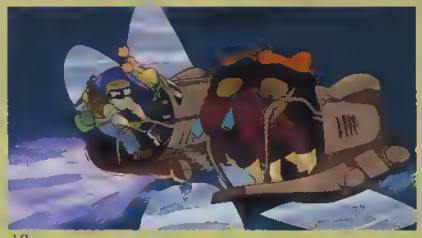


11

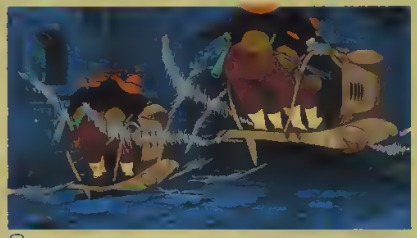


5

17

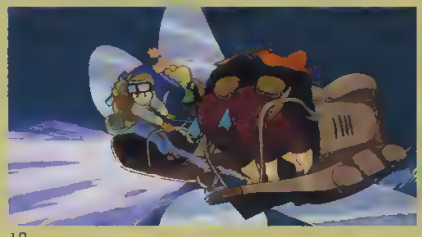


12

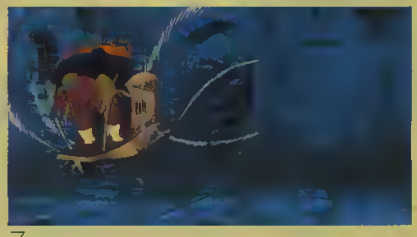


6

ドーラ一家の操るフラップターは、羽ばたきによって飛んだり、風に乗って飛んだりできます。そんな性能がよくわかるシーンをふたつ選んでみました。物語の冒頭の客船を襲うところとティデスへ向かおうとするシーンです。



13



7

タイガーモスvsゴリアテ

6

1

7

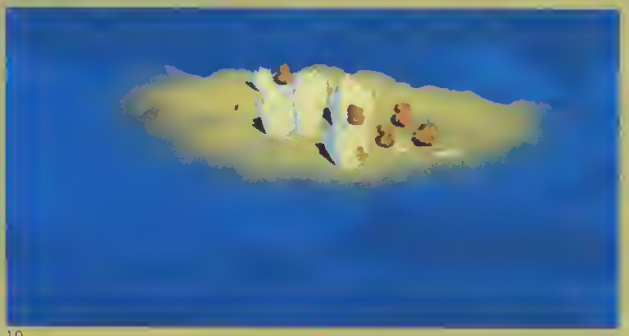
2

8

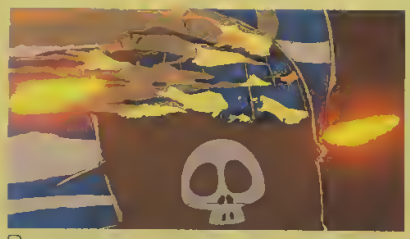
3

9

4


10

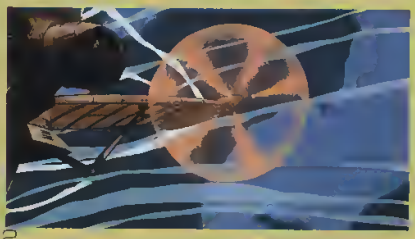
5

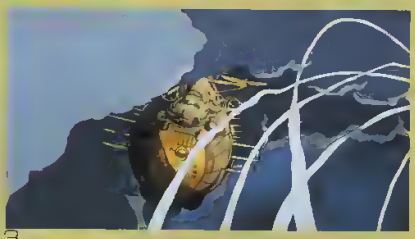

8

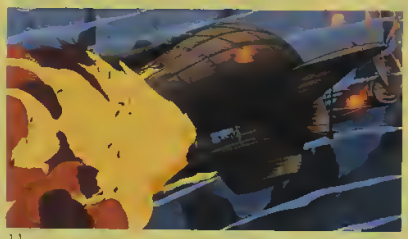
7

1

9


2

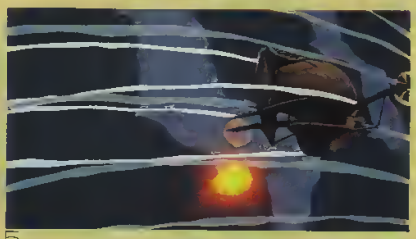

3

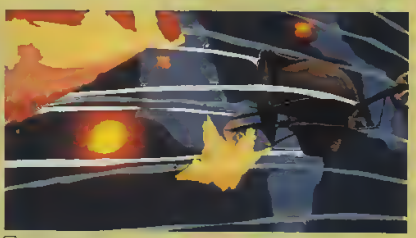

11

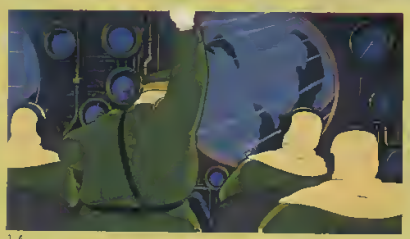
10

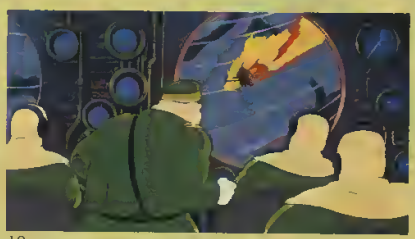
4

12


5


6


14


13

タイガーモスとゴリアテの戦いは雲海が舞台でした。小型のタイガーモスは逃げの一手でしたが、雲の中から出現するゴリアテのかっこよさは観客をうならせたことでしょう。2度に渡るゴリアテとタイガーモスの戦闘シーンをお楽しみください。

ドーラの追跡

4

1

5

2

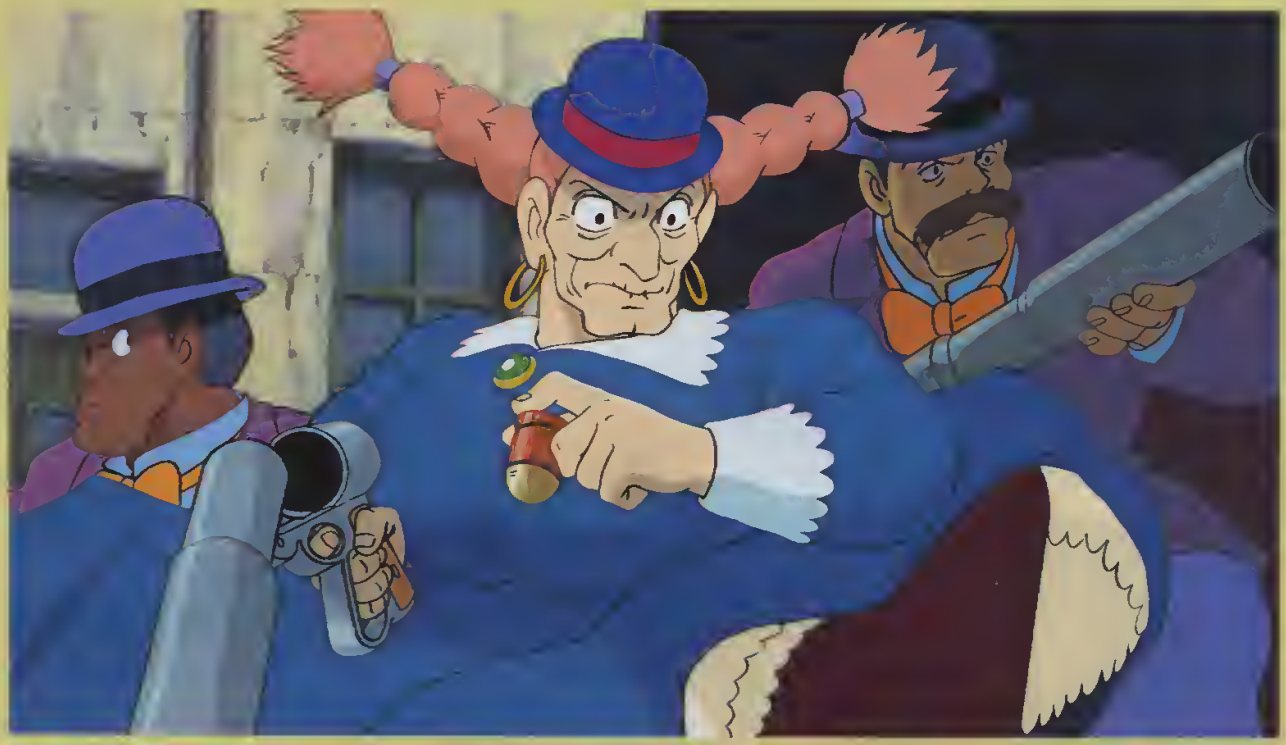
6

3

7

シータを追うトーラ一家の車は、運転手ドーラの気性そのままに走っていく。軽便鉄道の路線へ乗り入れるときの力まかせなやり方にはビックリ。まさにそこのけそこのけドーラが走るといった感じでしたね。

ドーラ



5

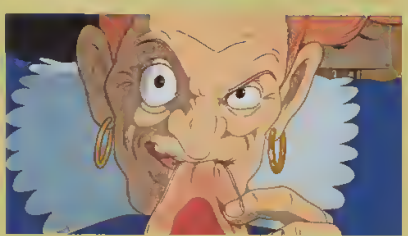
1

1

6

2

2



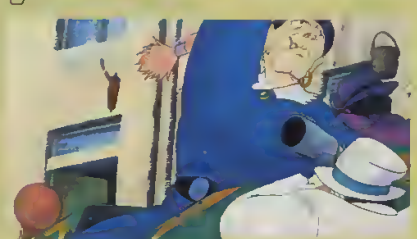
7

3

3

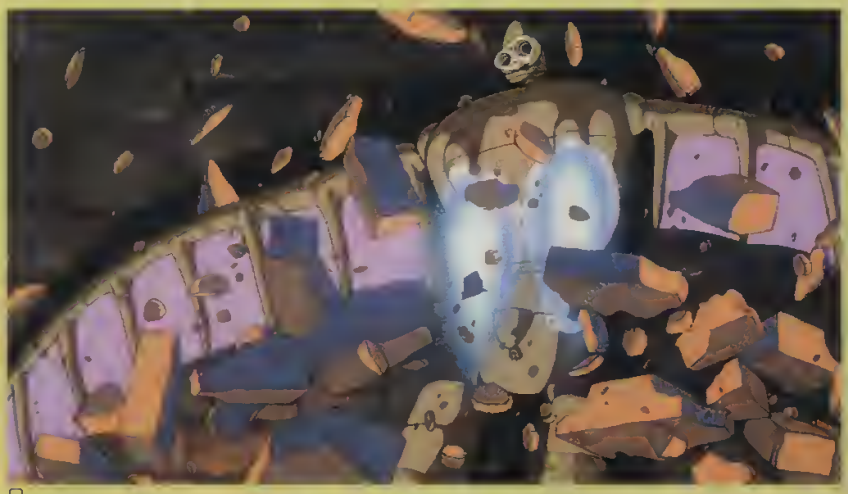
本編をひっぱるキャラクターのひとり、ドーラ。そのドーラのダイナミックな性格描写とでもいいましょうか。なかなかに大担な行動力がうかがえるシーンをセレクション。ラピュタへの執念をところどころに見せているあたりが光っています。

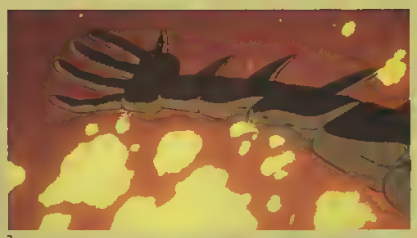
4

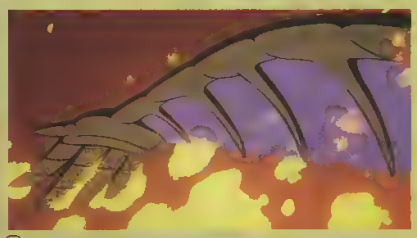


4

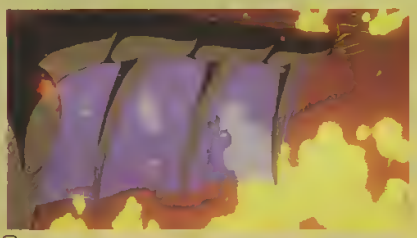
ロボット兵の恐怖


8

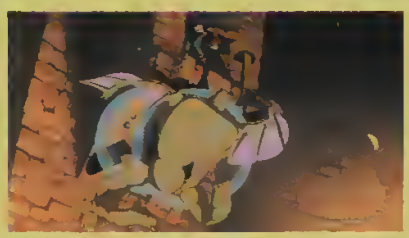

1


2

9


3

4


11

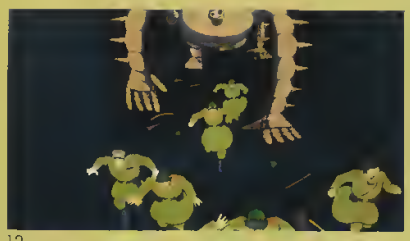
10

5

12

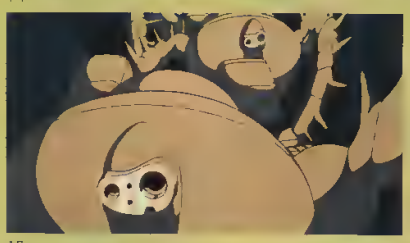
6

7


12

13

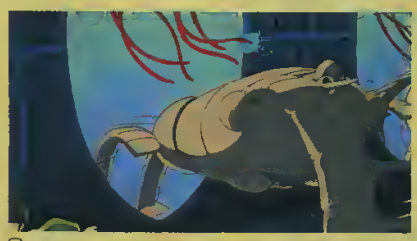
14


15

16

ラピュタ帝国の高度に進んだ科学力の結晶それがロボット兵です。特にロボット兵の驚異的な攻撃力は、物語中半のティディス要塞を舞台に発揮されました。さらに後半、ゴリアテへ向かう大量のロボット兵は、恐怖そのものでした。

8


9

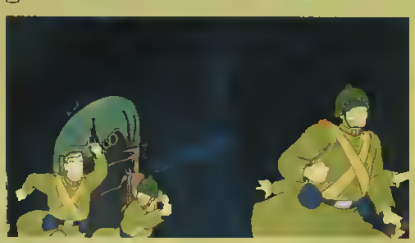
10

11

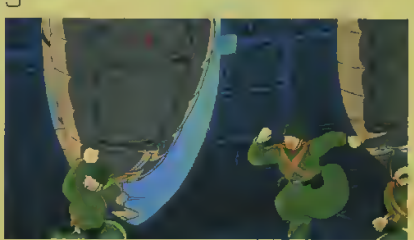
1

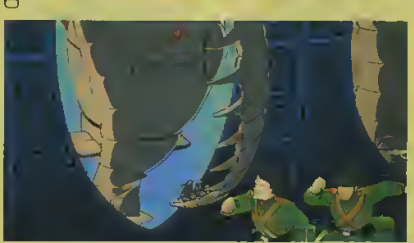
2

3


4

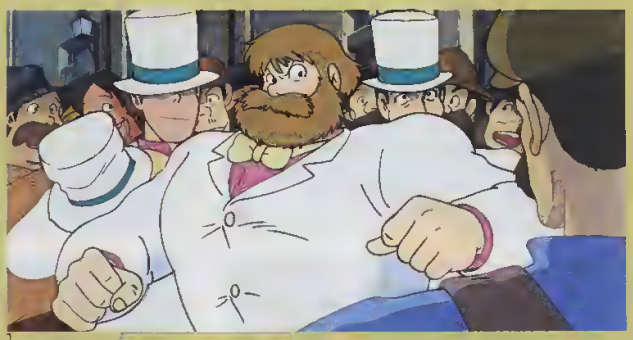
5


6

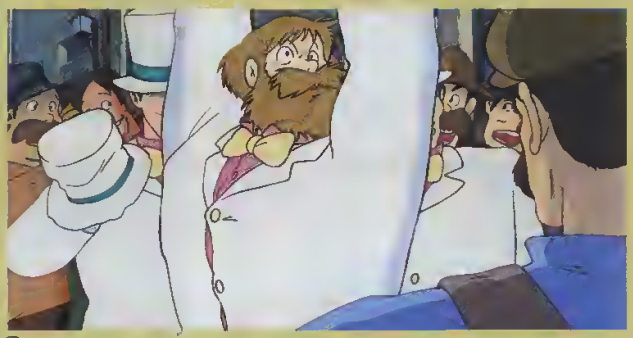

7

シャルル対親方

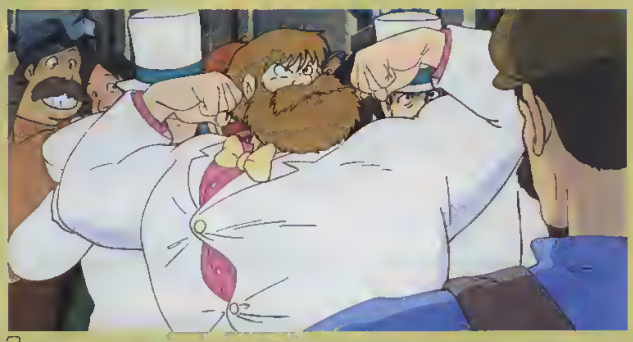
6


1

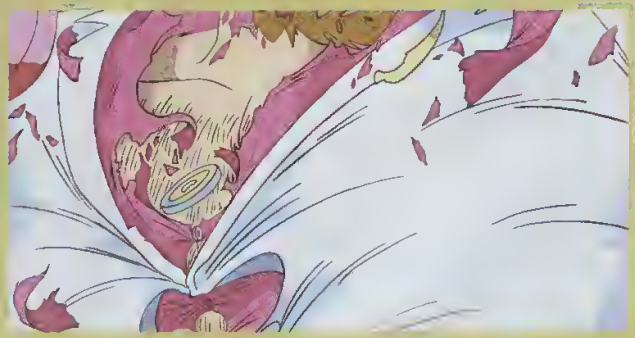
7


2

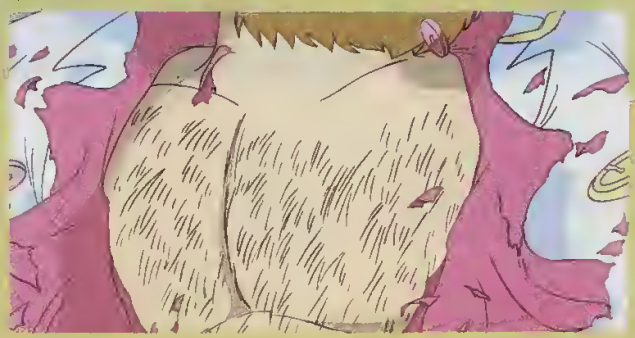
8


3

9


4

10


5

21

17

11

22

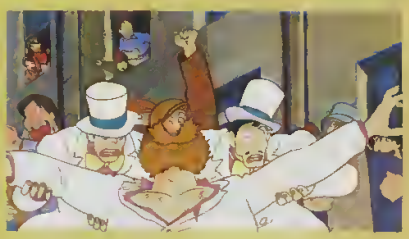
18

12

23

19

13


24

20

14

25

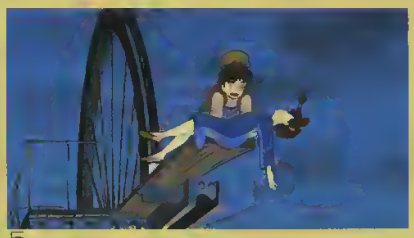
15

パズー

1

2

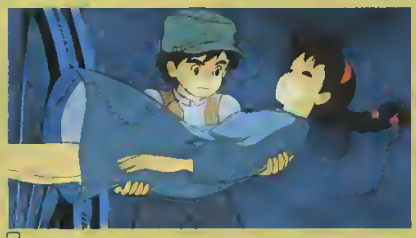
3


5

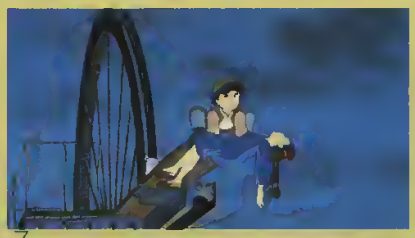
1

4

6

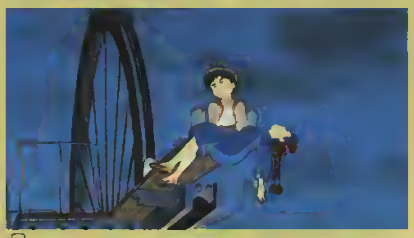

2

5


7

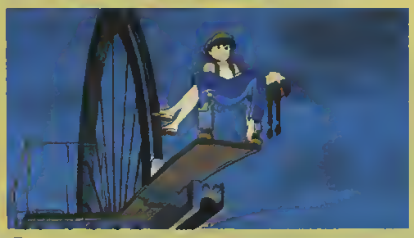
3

6


8

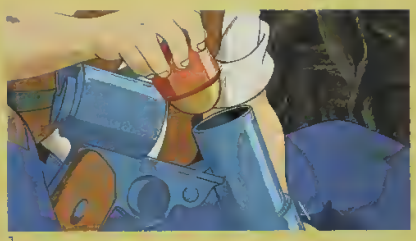
4

7


9

いつの日かラピュタを見つけることが目標だったパズーは、シータとの出会いによってその夢へ一歩一歩近づいていきます。日常から冒険へ——その中でキラリと光ったのは、パズーの自然な表情です。ここでは、パズーらしいいろいろなシーンを選んでみました。

8



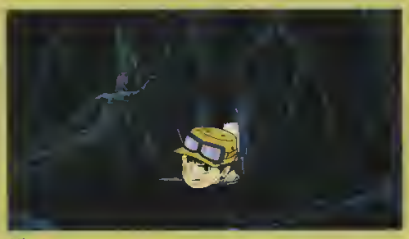
1

2

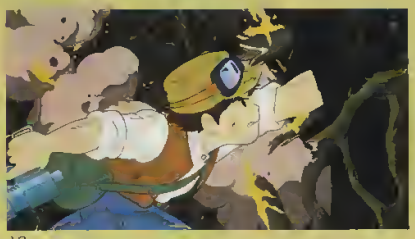
14

9

3



15

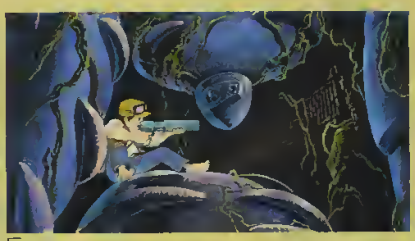


10

4

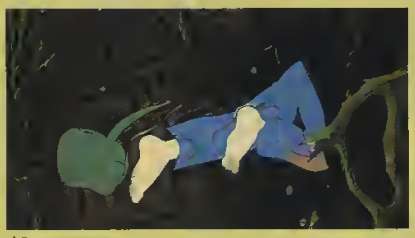
16

11

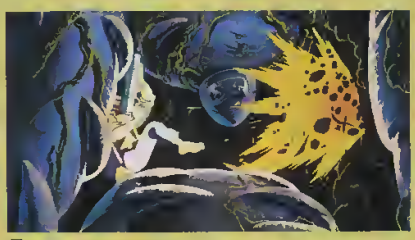


5

17

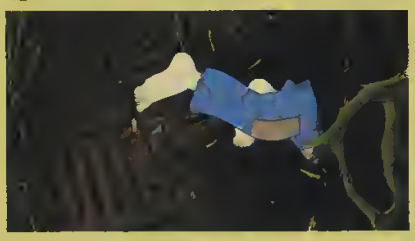


12

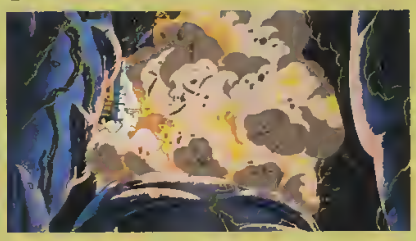


6

18



13



7

パズーとシータ

6

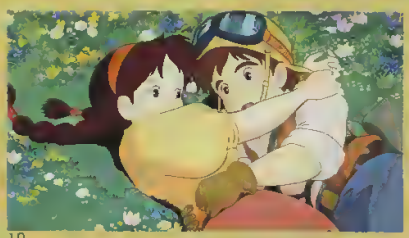
7

1

8

2

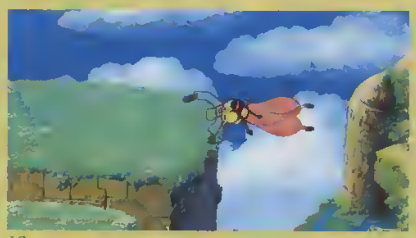
3


12

9

4

13


10

5

14

11

ついにラピュタへ着いたんだというパズーとシータの喜び。そして、飛行石の力に驚きながらも、その力をかみしめるようなパズーとシータ。物語の順番的には前後が逆ですが、わくわくものの冒険ものらしい、主人公たちの顔がうかがえるシーンなのです。

飛行石の力

6

1

7

2

8

3

9

4

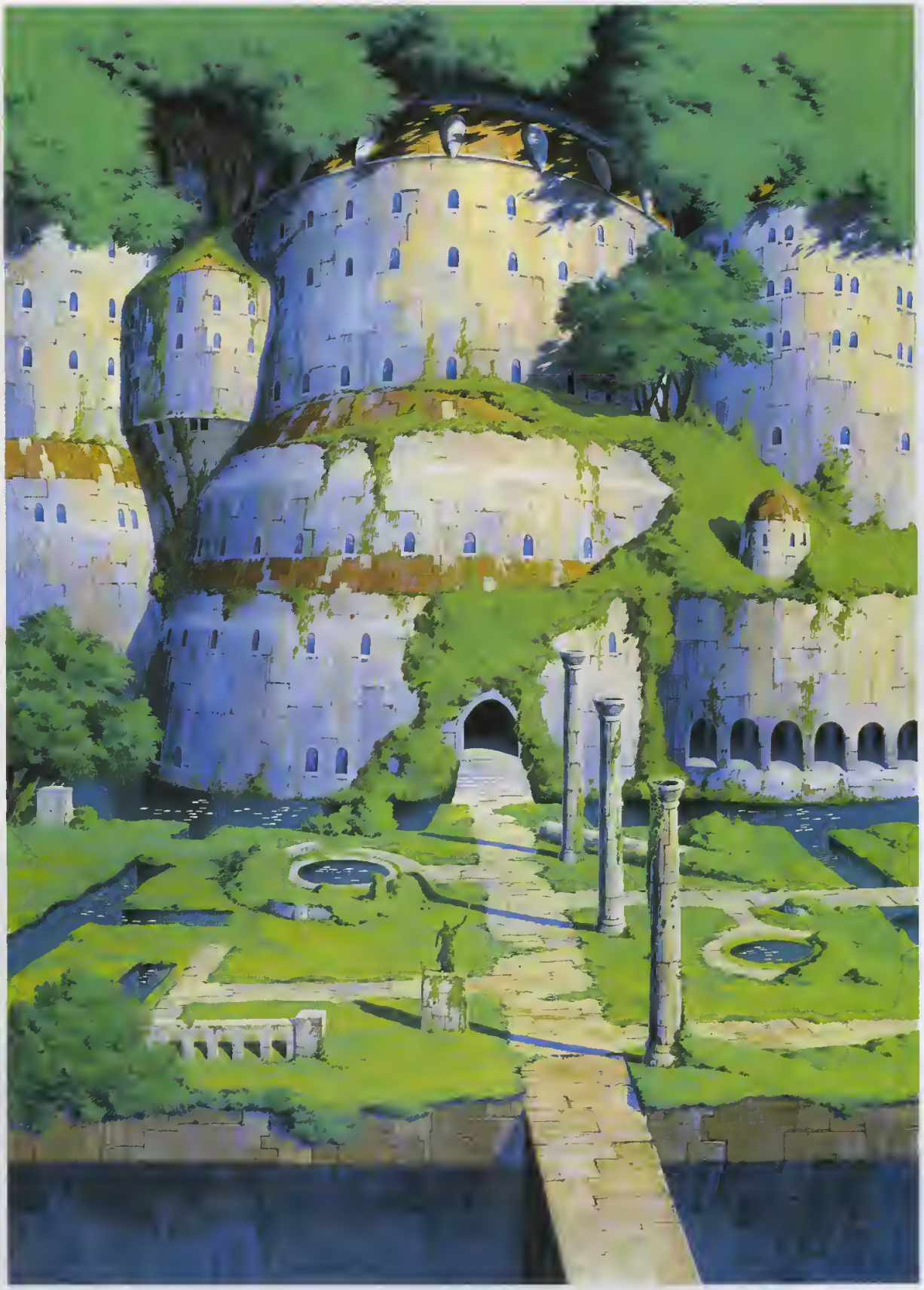
10

5

LAPUTA ART WORLD

「天空の城ラピュタ」を支えた美術ワールド。緻密にして雄大、迫力あふれる背景の中から9点をスペシャル・セレクト。あわせて、野崎俊郎、山本二三両美術監督、背景のメンバーのインタビューも併載した。目で見る異世界と天空の城、スラッグ渓谷——彼らこそ「天空の城ラピュタ」のもうひとりの主役なのだ。

●ラピュタの巨木
(1218カット)
Art：山本二三



●ラピュタ・宮殿と空中庭園(1176カット)Art：小関睦夫

●スラッグ溪谷美術ボード
Art．野崎俊郎

●スラッグ溪谷
美術ボード
Art：野崎俊郎

●うっそうと繁る森(1209カット)
Art：野崎俊郎

●眠る園丁のロボットたち(1233カット)Art：山本二三

●夕焼け空(1642カット)
Art．山本二三

●天空へ向かうラピュタ
(1607カット)
Art：小関睦夫

●水没した街(1202カット)
Art：野崎俊郎

野崎俊郎、山本二三 美術監督に聞く ラピュタ美術ワールド

くすんだ感じというのは……意識させられました——野崎俊郎

——野崎さんが『ラピュタ』に参加なさったのは、高畑さんから誘われたのですか？

「ええ、そうです、7月の終り頃にジブリに入りました。ぼく自身、美術監督という形で作品に関るのは始めてだったので、とても不安でしたけれども……」

——いちばん最初にまとめて描いた美術ボードというと？

「スラッグ渓谷がいちばん多かったと思います。宮崎さんのイメージボードがかなりあったので助かりました」

——美術の作業をすすめるうえで、注意なさった点というと何ですか？

「特にスラッグ渓谷だけではないんですが、原色を使わないように、というのは宮崎さんのほうから要求としてありました。あのくすんだ感じというのは、やはり意識させられましたね」

——具体的な参考資料はあったんですか？

「宮崎さんがイギリスのウェールズ地方にロケーションに行かれたときの写真が、かなり参考になりました」

——一本の作品に、ふたりの美術監督というのは珍しいんじゃないですか？

「そうですね。結果的には、山本さんはご自分でかなりの量の背景を描くことになって、ぼくのほうが、他の背景スタッフのぶんもチェックするという形になったんです。だから山本さんはかなりの量の背景を描いたと思います。ぼくはチェックがあったから少なかったですね。でも、ふたり合わせて、たぶん400カットくらいはいったんじゃないかな」

——ラピュタの宮殿内の森林は、野崎さんがお描きになったと聞きましたが？

「そうです。あの森はぼくらの知っている森とも違うし、基本的には温室の中ですよね。だから、やはり難しかったです。ただ原画の二木さんのレイアウトが、非常にしっかりしていたもので、ずいぶんそれに引っぱられたと思います」

——あの森の美術には、ちょっと異様な感じを受けたのですが……

「色彩をぶつけあっているんですよ。普通、影を入れる場合にはブラックで入れますよね。でもぼくは、例えば草むらを描く場合、影を土色で入れたりとかしてみるんです。そうすると下に土が透けて見える感じがするんですね。絵の具どうしを反応させてみるんです」

——宮崎さんのチェックはきびしかったですか？

「やはり、ぼくらがいいと思うのと、演出の立場でほしいものとは違いますからね。監督の場合は映像として欲しいわけですから、ぼくらがいいと思っても通らないこともあります。フィルムになって始めてわかるというようなことが、最初はよくありましたね。

宮崎さんのイメージははっきりしていて、あの人の中で、もうフィルムはできあがっていると思うんです。ですから、そのへんの判断ははやいし、確かだと思いますね」

——今回、いちばん難しかったカットというとどこですか？

「シーンとしては、宮崎さんからも指摘されたんですけど、モノトーン的になりすぎたところがあったんです。やはりフィルムになったとき、つまらないものになったなと……」

——それはどのあたりですか？

「言わなきゃいけないですか(笑)例えばティディス城のところです。要塞が燃えているところと、その前あたりですね。もっと色を使えばよかったなと思っています。ラッシュや初号を見たときに少し悔いが残りましたね」

美術は、描いてみなければわからないですよ——山本二三

野崎俊郎プロフィール

■昭和25年9月26日生まれ。東映系の背景スタジオから日本アニメーションに移籍して「ペリーヌ物語」「赤毛のアン」の背景を描く。「風の谷のナウシカ」で、はじめて宮崎作品に参加。「ラピュタ」では山本二三氏とともに美術監督を務める

——えーと、どういうところからお聞きしましょうか？

「終ってよかったとか（笑）」

——山本さんは何月くらいにジブリに入られたんですか？

「ちょうど、9月15日でしたか……テレコムをやめて、1週間めくらいですね。その1か月ほど前に宮崎さんからお話があったんです。雲のシーンがあるので、なにかおもしろいものを作れるんじゃないかと思って、参加させてもらいました。試行錯誤して新しい方法をとり入れて行くのが好きですから」

——以前、『ニモ』のお話を伺ったときも色色とやりたい事があるということでしたね。

「『ニモ』でもパイロット・フィルムを作るとき、かなり明るい空に挑戦したんです。そのときに、こういうやり方もあるなと、頭の中で考えて、実際に描いてみて、おもしろかったんですよ。『ラピュタ』も明るい空ですね。あんなに明るくて大丈夫かなとも思うんですけど……」

——明度が高いというわけですか？

「そうです。明度的に言ったら、朝空に近いくらいの明るさですね。でも、色彩的に少し渋い場合もあります。野崎さんが元絵みたいなものを作ってまして、それを引きずって作品を作ったからです」

——野崎さんは、ほぼ山本さんと同時期にお入りになったんですか？

「野崎さんは、ぼくより早いです。7月から入ってましたね。野崎さんとぼくは、日本アニメーションの『赤毛のアン』で何か月かいっしょに背景の仕事をしたことがあります」

——年齢的には野崎さんのほうが……。

「ふたつかみっつ上ですね。ぼくはふたりの子持ちですけど、野崎さんは独身貴族なんですよ。いいなァ（笑）」

——『ラピュタ』では、おふたりの作業の分担はあったんですか？

「ええ、当初は監督から振り分けられたんです。ぼくは一番最初の雲の部分、野崎さんはスラッグ渓谷。その後は、おたがいに相談して決めたんです。得意、不得意がありますからね。結局、ぼくは258枚描きました」

——今回、光がかなり不思議な効果を出してますね。

「結局、色彩がすごく渋めでしたからね。ラピュタ色というか、『ラピュタ』の基本色みたいな色が出来上っていて、回りが渋めのぶん、自然色に近い光がきれいに出るんですね。いわゆるポスターカラーのナマっぽい光じゃなくて、光自体がちょっとくすんだような感じですけど、回りがもっとくすんでますからね。浅い深いでいえば深い色なんですよ」

——監督から色について、具体的な指示というのはあったんですか？

「とにかく浅くしないでくれ、とは言われましたね。このポスター（空から降下するシータをパズーが受けとめようとしている映画ポスター）もそうなんですけど、少しオリーブがかった色彩が入ってるでしょう。木の葉の色ではなくて、もう少し黄土色が入ったようなね。ポスターカラーのビンから直接色をつかわないでくれというわけですね」

——背景は何人くらいでやったんですか？

「背景と美術で8人、ハーモニー処理の高屋さんを含めて9人です」

——みなさん、お若い方なんですか？

「平均年齢が、28歳ぐらい。けど誕生日過ぎた人がいっぱいいて、29歳ぐらいになりました。1年近い長丁場でしたからね（笑）。当初は、ひとりで1か月間、45カットやればスケ人もずい分とまどったと思います。メカもほとんどセル・ハーモニーですからね。フラップターだけは違いますけど、あのあたりは実に徹底してますね」

——パズーとシータがラピュタに着いて、初めてラピュタの宮殿を見上げるシーンがありますよね。あの宮殿（P85参照）はどなたがお描きになったんですか？

「あれは小関さんです。本当によくがんばってくれた人で、ぼくはずい分助けてもらいました。あの辺は背景の人たちもみんながんばりましたね」

——以前、宮崎さんにうかがったときに、映画の品格というのは美術で決まるんです、とおっしゃってましたが……

「ウーン、そうですか……。実は『ラピュタ』については、後悔している部分がものすごく多いんです。仕事を終わったあとで後悔するパターンで、誰にもあると思うんだけれども、初めてですね、こんな気持ちになったのは……。山本さんにも、よくとことんやったほうがいいと言われたんですが、仕事のその時点ではもう限界だと思っているんですよね……」

——今はどんなお仕事を？

「アニメーションの商品関係の仕事をしています。しばらくは、あまり目一杯、仕事したいとは思いません（笑）」

——山本さんも『ラピュタ』から抜けるのにはしばらくかかるとおっしゃってましたね。今は何を描いてもあの色になってしまうと。

「そういうのってあるんですよね。いい悪いは別にして、作品を通じてある種のカラーができてしまうんです。それには途中から、ずい分ひきずられました。どういう形でできるのかわからないけど、何かいつもそれに支配されてしまう、みたいなことはありますね」

——映画の中でお好きなシーンは？

「自分のカットではありませんが、冒頭の雲のシーンが本当に好きです。山本さんの描かれた雲というのは、あれだけで『ラピュタ』のすべてじゃないかって思うくらいです。映画としての『ラピュタ』ということじゃなく、背景だけで本当にひとつのシーンになってて……。すごくきれいだなと思うんです」

——美術の方というのは、やっぱり画面を見ていても、背景のほうへ眼がいってしまうものなんですか？

「そうですね。何回見たとしても、きっとストーリーを追えるのは、一年後くらいになるんじゃないかな（笑）」

——『ラピュタ』では使っている色自体はくすんだ色が多いのに、空気が明るいというか、澄んでいる感じがするんですが……

「物理的な明度自体はかなり暗かったんですよね。ラピュタに入って、はじめて明るくなるんです。それはやはり宮崎さんの演出的な計算だったと思いますね」

——宮崎さん自身は淡い色をよく使われるみたいですね。

「宮崎さんが出したい色というのは、あまりテレビアニメーションなどでは使われなかった、と思うんですよね。そういう面で背景の

ジュールどおり終るという予定だったんですけど、25カットから30カットくらいしか描けなかった。やはり、レイアウトがしっかりしてて、画面の密度が濃かったせいでしょうね。今回は、みんなに迷惑かけたんですよ。宮崎さんの雲が描けなくてイライラしてね。だから、みんなにあやまらなきゃいけない。すいませんでしたと書いておいて下さい(笑)」

——あのブラシの雲というのは、普通は特殊効果の仕事の領域ではないんですか？

「ギリギリのところでしょうね。特効と美術の仕事のダブった領域なんでしょう。特殊効果の領域を広げるのだったら特効だし……。特効の阿部(郷)さんに、何枚か形のない雲のブラシはやってもらいました。阿部さんも特殊効果の仕事の領域を広げるといいと思います。描くとおもしろいんですけどね」

——山本さんの場合は、美術ですから雲を形にしようとなさるわけですね？

「全面に流れる雲とかいうと、ぼくの場合は独立した雲にしちゃう。雲を観察した目でその形を追わなきゃいけない」

——そういうものは、どういうところで勉強なさるんですか？

「写真を見たり、ちょうど夏ですから、外の雲を見たりしてね(笑)。あの雲で行こう、とか。雨あがりの積乱雲はステキですね。光が当っている雲の頭の部分がどんどん成長していくところなんか、きれいですよね」

——パズーとシータがはじめて〝竜の巣〟を見るとこなんか、そんな感じですね。

「あれは、空をブックにして、BGに描いた雲の上に、さらにセルの雲をのせて、それをズラしながら引いて、雲が生まれてくるように見せるんです。回転できればもっとよかったんですけどね。監督の指示でそうしたんです。あれはうまくいったと思いますね」

——山本さんがお好きなシーンというと？

「パズーとシータがラピュタの庭園をぬけて歩いて行くとき、音楽が入る。その後、大木の下でロボットがお墓に花をそえてる。あのへんが好きですね。ムスカに言わせれば〝クズだ!!〟と言うだろうけど(笑)。まだ作業している頃、水もあるし、木もある、花もあるし、ここが一番だね、と話してたんです(笑)。いざ描いてみても、おもしろかった。あそこでは、動いているものと止っているものが時間を共有してるんです。あの大木は、キツネリスや幹に寄生した小さな草花と共存しているんですね。フィルムになっているのを見ても、おちつきのあるいいシーンになったと思います」

——なにか、過ぎ去ったものへの挽歌というか……荘厳なムードを感じますね。

「廃虚へのあこがれみたいなものが強いんですね。通りすがりの風景じゃないから、感情移入できるのかもしれない。ラピュタというのはSFの風景みたいだけど、実はそうじゃないと思うんです。空を飛んでいるけど、未来都市みたいのでは、ないんですね。自然からもらって、自然に密着して、自然をこわさないように風景として造ってるわけでしょう。異容であっても風景にとけこんでいる。建物が自然の一部になっているというのはいいですよね」

——あの中の巨大な大木は、山本さんがお描きになったんですよね？

「あの大木のレイアウトを見た時、ただ圧倒されましたね。あの絵柄の重さにプレッシャーを感じました。今から描いて、何日で終らせられるんだろうってね(笑)」

——そうだったんですか。

「だいたい、ぼくは木が好きなんです。描けないぶんだけ好きなんです。描こうとして一生懸命見るでしょう。描いていると、まるで石膏像のデッサンをしているような気になってきますね。ウソがないですからね。どこかを変えて描くと、もうその実在感がなくなってしまうというきびしさがありますね」

——パズーの家なんかにしても、実在感がありましたね。レンガを一枚一枚描いて……。

「レンガも岩も廃屋も岩牢も、みんながんばって描いてますね。やはり、レンガと同じように、ひとつひとつの技術の積み重ねなんですよね。雲なんかも、何回もリテイクが出て、描きながら練習してましたからね」

——ラストシーンの空も美しかったですね。

「やっぱり何枚も描いてるんですよ。一枚を作るためにね。描いてみなければわからないですよ。打ち合わせのとき、〝どんなふうにやるんですか？〟と言われて、〝とにかく、描いてみましょうよ〟と応えてましたからね」

——どうも、ありがとうございました。

山本二三 プロフィール

■昭和28年6月27日、長崎県生まれ。「未来少年コナン」ではじめて美術監督を務める。「リスのバナー」にて美術助手　テレコムに移籍後、「カリオストロの城」の背景、「じゃりン子チエ」の美術監督をへて、「ラピュタ」では野崎俊郎氏とともに美術監督

背景スタッフ・インタビュー

小関睦夫（背景）

昭和34年12月17日生まれ。テレコムへ入り「名探偵ホームズ」の背景、合作の美術監督をてがける。「ラピュタ」へ参加するためテレコムを退社し現在フリー。

――「ラピュタ」では何カットぐらいを担当されているんですか？

「204カットやりました」

――それは背景では一番多かったんですか？

「いいえ、そんなことないです。木下さんが多かったです。あと山本（二三）さんも250越えてます。だいたい平均してひとり190ぐらいやってますしね」

――御自分のカットで印象的だったのは？

「最後にラピュタがクラゲみたいになって空へ昇っていきますよね。あのクラゲが実に大変でした。山本さんのお描きになったボードが大きいやつでそれに合わせるのも一苦労だったんです。根は一度描いて切り抜いたりするんですけど、細かいところは切りとれなくて、大ざっぱに切ってカラ・セルをのせて根をかきたしたりとたいへんだったので印象深いです。あと、大判の背景が多かったのでたいへんでした」

――美術の仕事をしようと思ったきっかけは？

「アニメの美術をやってるおじがいるんですが、そこにだいぶいそろうしてしましてね。おじが前、山本さんと仕事をしていた時期がありまして、紹介してもらったんです。そして、テレコムに入れてもらいました。ちょうど『ホームズ』をやっている頃です」

――これからの目標などをお聞かせてください。

「やはり、もっと勉強しなくちゃいけないなあと思ってます。できるだけ、いい絵を描きたいですからね。山本さんが『演出を選ばなくちゃダメだ』とかいってますが、早くそういうことができる実力を身につけたいです」

太田清美（背景）

昭和36年3月19日生まれ。テレコムに入社後「名探偵ホームズ」「リトル・ニモ」等に参加。昭和60年10月ジブリへ移り現在フリー。

――御自分の担当したカットで印象に残っているカットはありますか？

「ロボットが頭を下に並んでいる格納庫のカットが……時間がかかりましたので」

――全体の中でお好きなシーンは？

「パズーが朝、起きて屋根の上に昇りますでしょ、あの後の谷に陽の光がさしこんでくるカットが好きです。野崎（俊郎）さんが長いことやってらしたカットです。すごく大きな背景でしたね」

――苦労したカットとか、大変だったことはありませんでしたか？

「ほぼ全部大変でした（笑）。とても細かく、時間なんかが要求されますからね。朝でも、だんだん日が昇っていって明るさとか色合いが変わっていきますでしょう。ボードに合わせていくんですけど、やはり大変でした。パズーの家や部屋の中も生活感を見る人が感じてくれればいいんですが」

――初めから美術の仕事をやろうと思ってアニメ界に入られたんですか？

「そうです。毎日新聞にテレコムの人員募集が載ってまして、それで応募しました」

――テレコムに入られたのはいつ頃ですか？

「ちょうど『じゃりン子チエ』が終わった後だったですね。第3期募集です。それで『ホームズ』ぐらいから、背景として仕事してました」

――これからの目標とか、やっていきたいことなどを教えてください。

「まだまだヘタですから、もっともっと勉強していきたいです。とくにやっていきたいことって特別にないんですが、いろんな仕事をやっていきたいですね」

木下和宏（背景）

昭和27年12月10日生まれ。東京デザイナー学院を卒業した後、動画をへて背景へ移行。中村光毅氏との出会いから「ニルスのふしぎな旅」「風の谷のナウシカ」に参加。

――どういったシーンを担当されたんですか？

「ちょうど240カットやっているんですが、連続したひとつのシーンをやるんではなくて、まんべんなくやりましたので説明しにくいですね」

――では印象に残るシーンを教えてください。

「軽便鉄道の鉄橋からパズーとシータが落ちるところですね。一番最初にやったカットということもあるんですが、細かい廃屋の描きこみとかやっていて楽しかったです。あとはラピュタ内に入ってラスト近くのロボットが倒れているところをシータが逃げていくところなんかですね。もうひとつ、本当にラスト際になりますがパズーとシータが滅びの呪文をいったあとの石が割れて光が出てくる連続の3枚ですか」

――山本・野崎両美術監督とは初顔合わせでしたね。

「そうです。メカマンの中村光毅さんの美術が前に出てくるのに対して、おふたりとも奥に広がる美術を描く方でいい勉強をさせてもらいました。ティディスの要塞で石組みの壁がありましたでしょう。あそこなんか山本さんのボードがひとつひとつの岩の凸凹が違っていて、これには驚きましたね。仕事では、野崎さんのボードの方を多くやらせてもらいました」

――背景の仕事はどのように始められましたか。

「友人のコネで東映系列の作品をやっているところへ入って背景を始めました。専門学校では動画をやっていたんですが、たまたま背景の口があったのでやりだしたんです。今回の『ラピュタ』の仕事は飯島さんからのロコミでやってみようということでやりました。やりがいがありましたね」

吉崎正樹（背景）

昭和33年10月19日生まれ。東京ムービー系列の会社で「じゃりン子チエ」「怪傑ゾロ」に参加。その後フリーとなり「風の谷のナウシカ」をへて「ラピュタ」へ。

――「ラピュタ」での苦労話などを教えてください。

「みんな難しかったけど、苦労したというより勉強させてもらったって感じです。みなさんハバの広い方ばかりで、いわれることみんな勉強になりました」

――印象的なカットというのはありますか？

「そうですね。雲なんか、よく出てきますけど真上からのふかんなんか、ちょっと困りました。普段は雲を上から見ませんからね（笑）。雲が印象的でした」

――お好きなシーンは？

「鳩のシーンが好きです。シータのところに集まってくるのが、さわやかさを感じるので好きですね。あと、竜の巣のシーンも好きです。とにかく雲は気持ちよかったですよ」

――これからやっていきたいことなどを教えてください。

「もっとキッチリと勉強しなくちゃいけないと思ってますから、今回の山本さんや野崎さんのように力ある人の下で背景をやっていきたいですね。やることによっては向きや不向きはあると思いますが、技術的なことは進歩していくと思いますからね。今まで使ってなかった色とか使うようになったり、具体的に変わっていくんです」

――技術を盗むということですか？

「そういうことでしょうね。ただ、今回は背景がジブリ内だけでやれたのがよかったんだと思います。わからないところも直接、山本さんたちに聞けるわけですし、考えてることの食い違いなんかもなくなっていくのでやりやすかったですね。でもね、技術を盗むといっても1本やっただけでは盗みきれないですよ（笑）。本当にもっともっと描いていかないとだめでしょうね。これからもどんどん勉強していきたいです」

飯島久美子（背景）

昭和34年1月23日生まれ。東京デザイナー学院をへて、スタジオ・コスモス（代表勝又激）へ入る。「宇宙戦艦ヤマト」シリーズ、合作等をてがけその後フリーに。

――「ラピュタ」に入られるまでのことからお願いします。

「『銀河鉄道の夜』をやっていたときに、二木さんから、宮崎さんの長編が始まるという話を聞いて宮崎さんに紹介してもらったんです。もともと、高校生のときに、『母をたずねて三千里』のオープニングを見て〝あ、私これをやろう！〟と思ったのがこの業界へ入るキッカケでしたから……」

――難しかったカットはどの辺ですか？

「みんな！　本当にみんな大変でした。物語の最初からだんだん入っていったんですが、初号試写のときなんか、最初のほうは顔をあげられないんです。後半は少しマシなんですが……。とりわけ野崎さんには迷惑をかけてしまいました。スラッグ渓谷のカットは、結局、全部直してもらいましたから、深く反省しております（笑）」

――ご自分のカットで気に入ったものは？

「あります……2カットだけ（笑）。ラピュタの宮殿内の壁画のカットなんですが、兵士が将軍に通信器の壊されたことを報告している、その背景です。あとはラピュタの全景が最初に見えるカットで、これはスタンダードですが、描くのに一週間かかってしまいました。もっとも雲は山本さんに描き直してもらったんですけど……」

――美術監督のおふたりはきびしい方ですか？

「きびしいですね。性格は違うけど。山本さんはズバっという方だし、野崎さんは口には出さないけど、返ってくる背景にはちゃんと直しが入れてある（笑）。でももう一度やりたいですね」

――宮崎さんの印象はどうですか？

「いろんなことを知っている人ですね。私、アニメーションや、その他諸々のことで疑問に思ってたことがあるんです。それが宮崎さんと話していると消えちゃうんですよ。そうか、これでいいんだって……。ずっと迷ってたんですが、『ラピュタ』やって、ようやく目標が見つかったみたいです」

高屋法子（ハーモニー処理）

昭和37年3月14日生まれ。武蔵野女子美術短大卒業後、「メカマン」に入社。昭和55年、トップクラフトにおいて「ナウシカ」のハーモニーを担当。現在フリー。

――最初に、ハーモニーについてお聞きしたいのですが。

「絵の具には、アニメ用塗料とポスターカラーを混ぜあわせたものを使います。普通の背景画と違うのは、手前にくる部分を描いてから、どんどん重ねていくところです。ですから、あとで描きこみが出来ないという点が難しいですね」

――ハーモニーはいつごろから、おやりになったんですか？

「ナウシカのとき、私は『メカマン』に在職していまして、中村光毅さんと一緒に、トップクラフトで仕事をするようになってからです」

――ナウシカではどのくらい？

「う～ん、100カット以上は描いたと思います」

――今回は？

「やはり100カット以上ですね」

――難しかったカットはどれでしょうか？

「ゴリアテです（笑）。迷彩がとくに。最初に仕上げたカットは、ゴリアテが登場するシーンで、サーチライトに照らしだされている横引きのものです。あとはプロローグ部分にでてくる客船で、セルが机の上に乗らないほどの大きさで4日ぐらいかかりました」

――「ラピュタ」をご覧になって、お好きなシーンは？

「ラスト近くで、ムスカがシータを追いかけるシーンがドキドキしました」

――「ナウシカ」「ラピュタ」と宮崎さんの仕事をやってこられた訳ですが、宮崎さんの作品はどうですか？

「難しい質問ですね。――登場人物がみんな、気持ちのいい人たちというところですかネ」

――ハーモニーの仕事はどうですか？

「むずかしいですが、最近だんだん見えてきました。でもまだまだです（笑）」

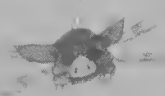
●パズー・表情集(修正原画)

パズー (声)田中真弓)

鉱山で働く、ひとり暮しの少年。13才位。ごく普通の素直な少年だが、機械いじりが得技。自分の手で造ったソプターで、ラピュタを発見するのを夢みている。
(宮崎駿・キャラクター覚え書より)

▲パズー(初期設定)

天空の城ラピュタ



設定資料集

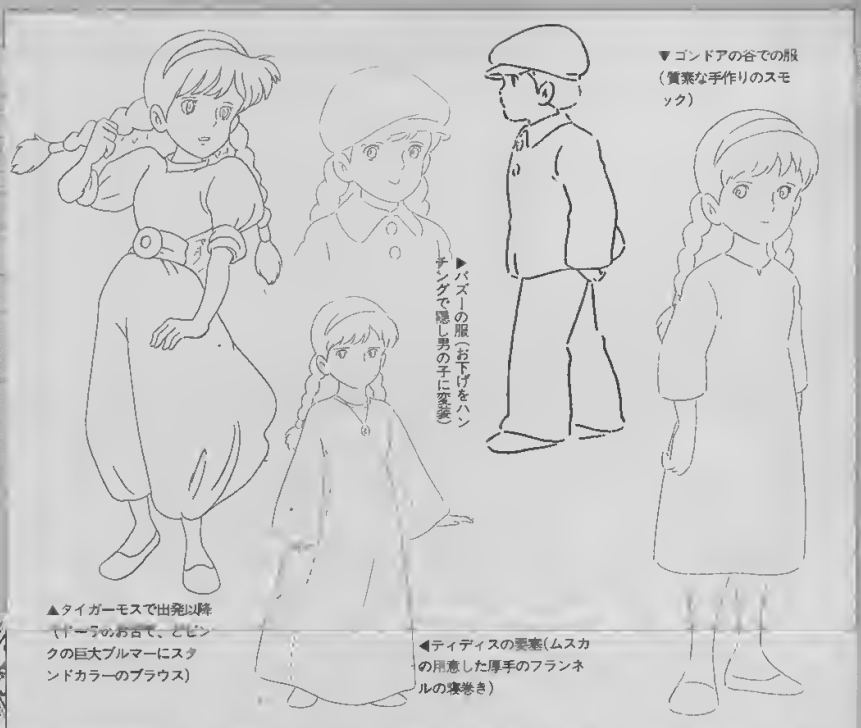
登場人物&機械／設定メモ

シータ (声)横沢啓子)

本名、リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ(ラピュタの王族トエル家のリュシータ)。数百年前、ラピュタが滅びる時、地上に逃れた一族のさいごのひとり。みなし児。
飛行石を受けついでいるが、ラピュタが何たるかは知らないで育った。やさしい純な心の持主。ラピュタの影の部分を知るにつけ、次第にラピュタの秘密を自分の目でたしかめたいと思うようになる。パズーと同じ年頃。
(宮崎駿・キャラクター覚え書より)

●シータ・表情集(修正原画)

シータ「SHEETA」
パズーと同年配の少女。辺境の氷河の谷で暮していた。みなし児。(※筆)ゴンドア「GONDOA」の谷シータの住んでいた小さな村で、この国の最北端の人里にある。「なつかしい人々、忘れられぬ面影、石をかさねた家々から立ちのぼる白い煙。たそがれの小径を行けば、牧草の花々、やさしい目をしたヤク達のよびかう声、くれないに染まった頭上の雲からいま光がきえていく。遠くで誰かが家路をあつめる牧笛をならしている」(※イ)リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ「LUSHEETA TOEL-UL LAPUTA」シータの本当の名で、ウルはラピュタ語で王、トエルは真のという意味。ラピュタ王国の正当な継承者、リュシータ王女だ。



▶パズーの服(お下げをハンチングで隠し男の子に変装)

▼ゴンドアの谷での服(質素な手作りのスモック)

▲タイガーモスで出発以降(ピーラのお古で、どピンクの巨大ブルマーにスタンドカラーのブラウス)

◀ティディスの装束(ムスカの用意した厚手のフランネルの寝巻き)

※「制作本準備稿」(ラピュタ)「ストーリー」「ストーリー用に宮崎監督が書いたモチーフ」「モより引用したもの」です。

スラッグ渓谷

▲スラッグ渓谷(ラピュタボードより)

●親方(初期設定)

▲親方(㊊糸　博)

▼チビのマッジ(初期設定)

●おかみさん・チビのマッジ(初期設定)

▲マッジ(㊊TARA)

▲おかみさん&マッジ(修正原画)

▲おかみさん(㊊鷲尾真知子)

▲他のおかみさんたち(初期設定)

▲親方と一緒に働いている鉱夫たち(初期設定)

《ラピュタ・メモ①》
スラッグ渓谷の人々

かつては貴金属も多量に産出した優良鉱山だったが、おりからの産業革命による機械化でまたたく間に掘りつくされ、いまではスラッグ(鉱石の残りカス)渓谷と呼ばれるようになっている。

地下にはヤミクモに掘り進んだ廃坑道が網の目のごとく広がり、地上には廃工場が建ち並ぶ。それでも、錫、鉄鉱石などに拠り所を求め、鉱山主からもらうわずかな給料で、かなりの数の鉱夫が、いまだここを離れられずに鉱山住宅などで生活している。

雑貨屋が一軒あるくらいで、教会はまだない。小麦、野菜、果実などは近郊の農家から買うが、自分たちも片手間に作っている。昼、亭主が働きに出ているとき、鉱山住宅からはパンを打つ音が聞こえる。

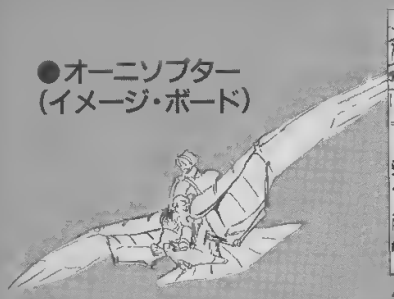
鉱夫の最大の楽しみといえば、昼休みに行う長円形のボールを奪い合うゲームと仕事帰りにパブで飲む一杯のラム酒である。ついでをこして女房に力づくで連れ戻される者もいる。

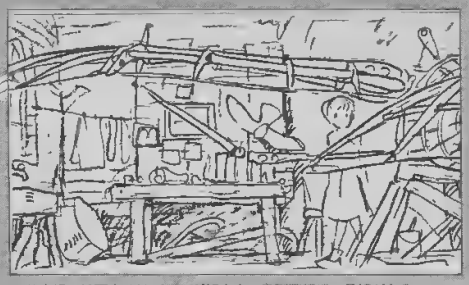
こういった生活にたえられず、都会にあこがれる若者は谷を荷馬車で出ていくが、彼らはそれも気持ちよく送り出す。もっともこの時代、どこで働いても資本家の搾取にあい、労働者の生活はそれほど変わらない。

ところで、この谷の位置だが、海辺にあるティディス要塞から鉄道で半日ほど内陸に入ったところにある。もっとも近い街でも車で二時間はかかり、パズーも幼いころ母親に連れられて谷に入って以来、ここを出たことはない。

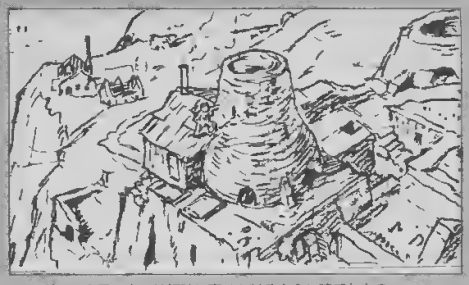
(文・亀岡修)

●オーニソプター（イメージ・ボード）





▲仕事場。地下室にはパズーが組立中の鳥型飛行機の骨組がある。



▲パズーの小屋。古い鉱炉跡に寄せかけるように建てたもの。

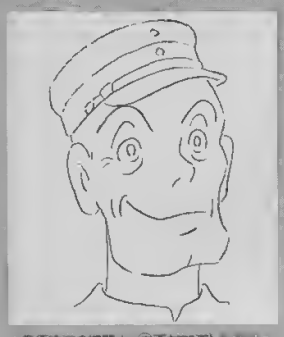
▲小屋の入口はドンガを利用したドアが自動的に閉まるのです♡

▲パズーの父親（修正原画）

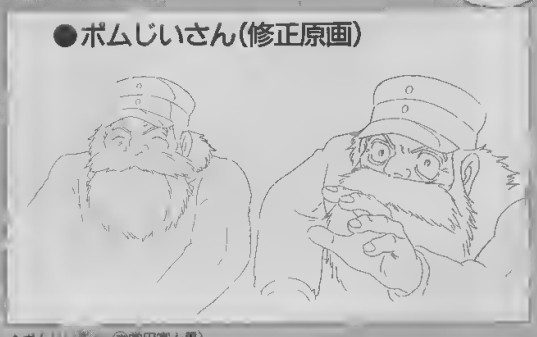
▲パズーの父親はこの飛行船上で伝説のラピュタを撮影した。

▶パズーの母親（修正原画）

●ポムじいさん（初期設定）

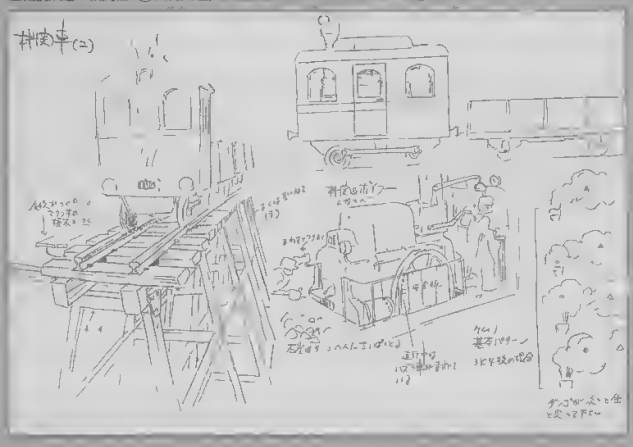


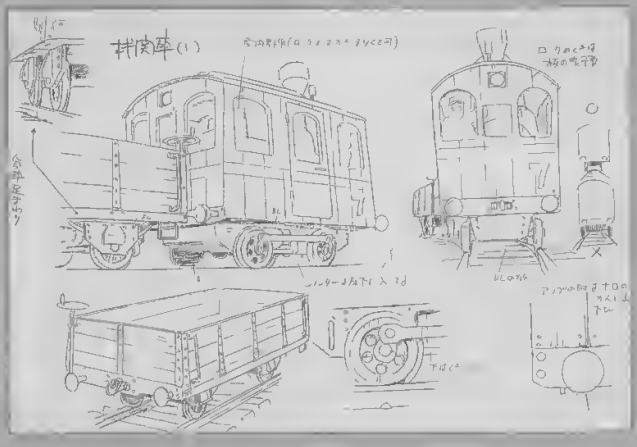
▲鉱便鉄道の機関士（声：西村知道）



●ポムじいさん（修正原画）

▲ポムじいさん（声：常田富士男）





スラッグ渓谷【SLAGG'S RAVINE】
かつては、大量の鉄鉱石をはじめ金銀銅なども採れた優良鉱山だったが、今では錫が多少採れる程度で、廃坑寸前であり町の名も「スラッグ」つまり「鉱石の残り滓の谷」と呼ばれていた（※小）。

ダッフィー親方【DAFFI】パズーの働く鉱山の機械工。40歳前後（※準）。パズーの親方。仕事にはきびしいが、両親のいないパズーをおかみさんとチビのマッジ同様にかわいがっている（※プ）。

鉱夫　『今日だめだったとしても、明日はなんとかなるかもしれないじゃないか、つるはしは重くても俺の腕はもっと太いさ。石はかたいが、俺のゲンコはもっとかたいさ。いっぱいの酒さえあれば、いまは天国。オイ、そこのしけたやつ、オレがおごるぜ。この店のエールはとびきりなんだ』（※イ）。

パズー【PAZU】13歳位。鉱山で働く見習い機械工。ひとり暮しの孤児（※準）。

オーニソプター　パズーが、父の果たせなかった夢――伝説の島ラピュタを発見する――を叶え、汚名を晴らすために作っている鳥型飛行機。かつてレオナルド・ダ・ヴィンチの昔から試みられてきたが、実用化されたものはまだない（※プ）。

少女　ある日、パズーのもとへ少女が空から降ってきた。『空から腕の中へまい降りてきたひと。軽く、とてもおもい。かざることをしらないひとみ。長いおさげが、火の中で激しくはためく』（※イ）

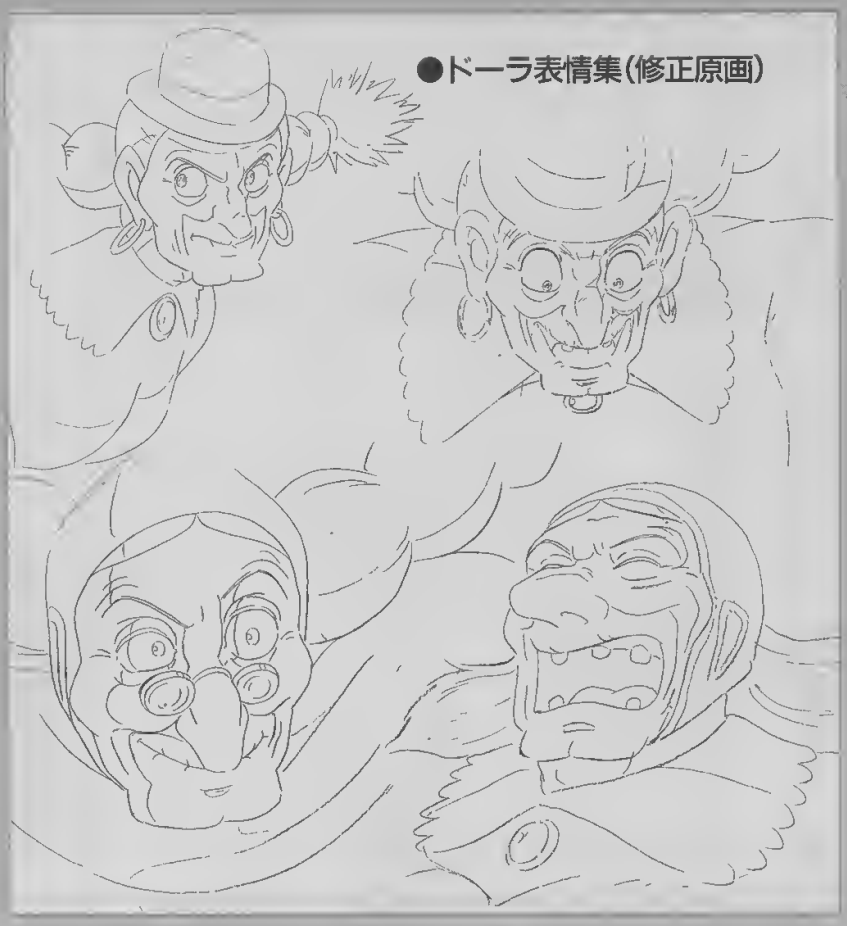
ハトと少年　パズーは、小屋にある昔の高炉の上部を区切って鳩を飼っている。『全世界をみおろす屋根の上。人々はまだ眠っている。いま世界にいるのは少年とハトたちだけ。朝陽が雲をはらい、少年のトランペットから出発の歌が流れはじめる』（※イ）。

ポムじいさん【UNCLE POM】70歳。代々の鉱夫、スラッグ渓谷の地下を熟知、岩を愛して、あみ目のような坑道をさまよって、貴石の類を探し、暮している。物知りの良いおじいさん。シータやパズーを助けてくれる（※宮）。『山の生き字引き』といわれる鉱山師（※小）。

軽便鉄道　スラッグ渓谷の工場や廃鉱の上を縦横に走る蒸気機関車。その軌道は高いところは100メートルもの高みを走っており、いたるところに崩れかけた引き込み線があって、その先の廃工場につながっている。パズーたちがドーラ一家に追われた時に使ったもの（※小）。

※小小説『天空の城ラピュタ』／準脚本準備稿／プレスシート／イイメージ・アルバム用メモ／宮宮崎駿キャラクター覚え書より

ドーラ 一家

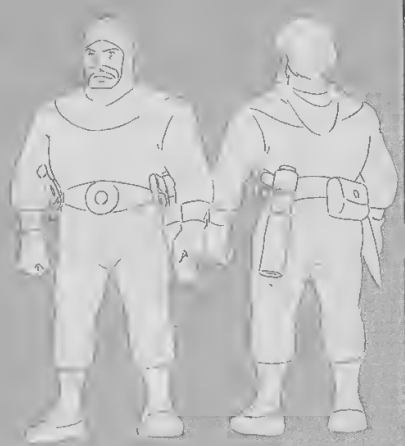


●ドーラ(初期設定)

ドーラ(声)初井言榮)

空中を出没する海賊。60才位の老女。
頭よく強慾、身体頑健、無類の健啖。息子共の無能さをなげく愛情深い母。ラピュタの財宝を狙って、老いた血をたぎらせておる。彼女の一味が軍の追求を逃れ自由に活動しているのは、実は彼女がふんだんに金を使って、はりめぐらせた地上の情報網のおかげである。
(宮崎駿・キャラクター覚え書より)

▼老技師(修正原画)以外はすべて初期設定

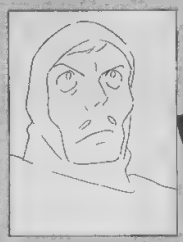


▲ドーラ 一家、海賊姿(初期設定)

▲子分㋑(声)雷原正志)

▲子分㋺(声)平井陸博)

▲子分㋩



▲ルイ(声)安原義人)

▲老技師(声)槐 柳二)

▲子分㋭(声)峰 恵研)

▲子分㋬(声)大滝進也)

▲アンリ(声)亀山助清)

▲シャルル(声)神山卓三)

ドーラ[DOLA] 女海賊。50歳前後。タイガーモス号で出没するおたずね者。(※準) 長靴にブルマー、その上にペチコートをまとった異様な姿、そして無雑作に後ろで束ねた2本の三つ編みは、軍の懸賞金付き手配書に描かれているように、ドーラのトレードマークとなっている。(※小)

空の海賊(ドーラ) 『情熱と誇り、食欲と物欲、あふれるほどの愛と憎しみ。はためく旗は先々代からのもの。今生きなければいつ生きるのだ。子供達、あたしのあとにつづきな。生きるよろこびをおしえてやろう』(※イ)

ドーラの三人息子 長男シャルル[CHARLI]、次男ルイ[LUI]、三男アンリ[ANLI]。シャルルは凶暴そうだが心根やさしく、ルイは陰険そうだがよく笑い、アンリは無口だが駄じゃれ好き。3人とも体力はすぐれているが、頭脳についてはいつも母を悩ませている。(※宮)

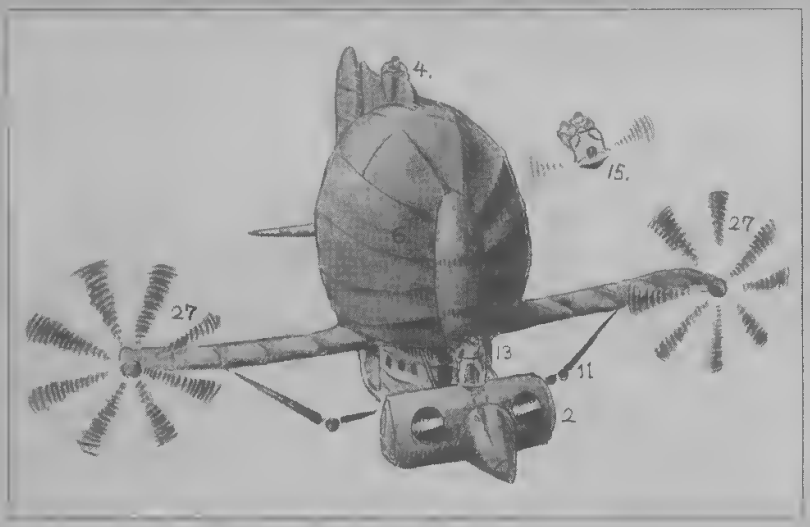
ドーラ一家 空中海賊ドーラ一家の構成員は、3人の息子と、ドーラが見込んで連れてきた、5人の子分の力(ボルトガル)、キ(エジプト)、ク(中国)、ケ(日本)コ(セネガル)、そしていつも機関室にもぐっている「モグラのじいさん」こと八ラ・モトロである。

八ラ・モトロ ルイいわく「ママより恐い」じいさんではあるが、ドーラの父親の代からすでに海賊稼業をしており、ドーラにとっては父親の死後も、四散した子分の中にあって、唯一、ドーラを守り立ててきてくれたかけがえのない仲間である。ちなみに、ドーラの船室でやるチエスの相手も、いつもこのじいさんである。(※小)。

ドーラの情報網 ドーラいわく「空中海賊稼業は足元を確かにしておかなければ成り立たない」。そこで、軍の追跡をかわすために、国中にアジトと情報を築いているわけである。面倒見の良いドーラはアジトの近くで子供が生まれたと聞くと出産祝いに石炭半年分を贈ったりするため、人々の評判もよく、そんな村人が情報をもたらしてくれるので、軍の必死の捜索にもかかわらず、まだ一度もつかまったことがないのである(※小)。

※(準)脚本準備稿/(小)小説『天空の城ラピュタ』/(イ)イメージ、アルバム用メモ/(宮)宮崎駿キャラクター覚え書より

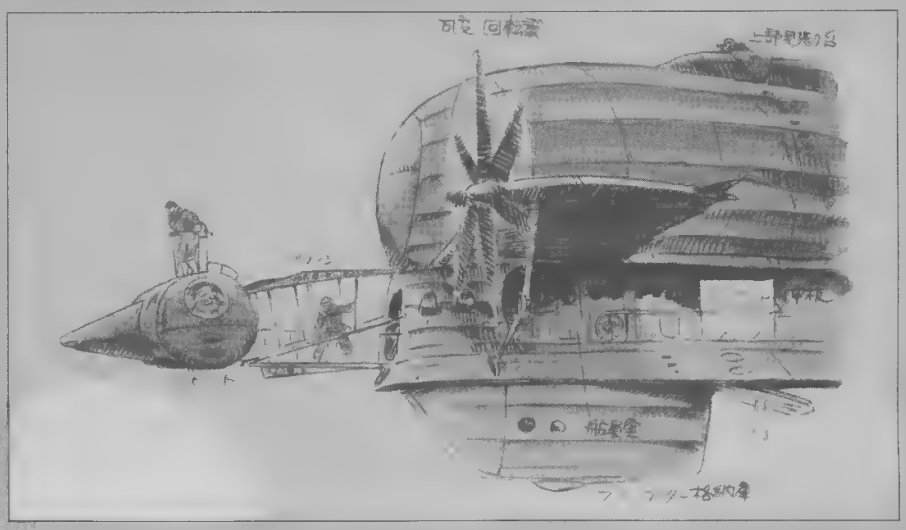
タイガーモス



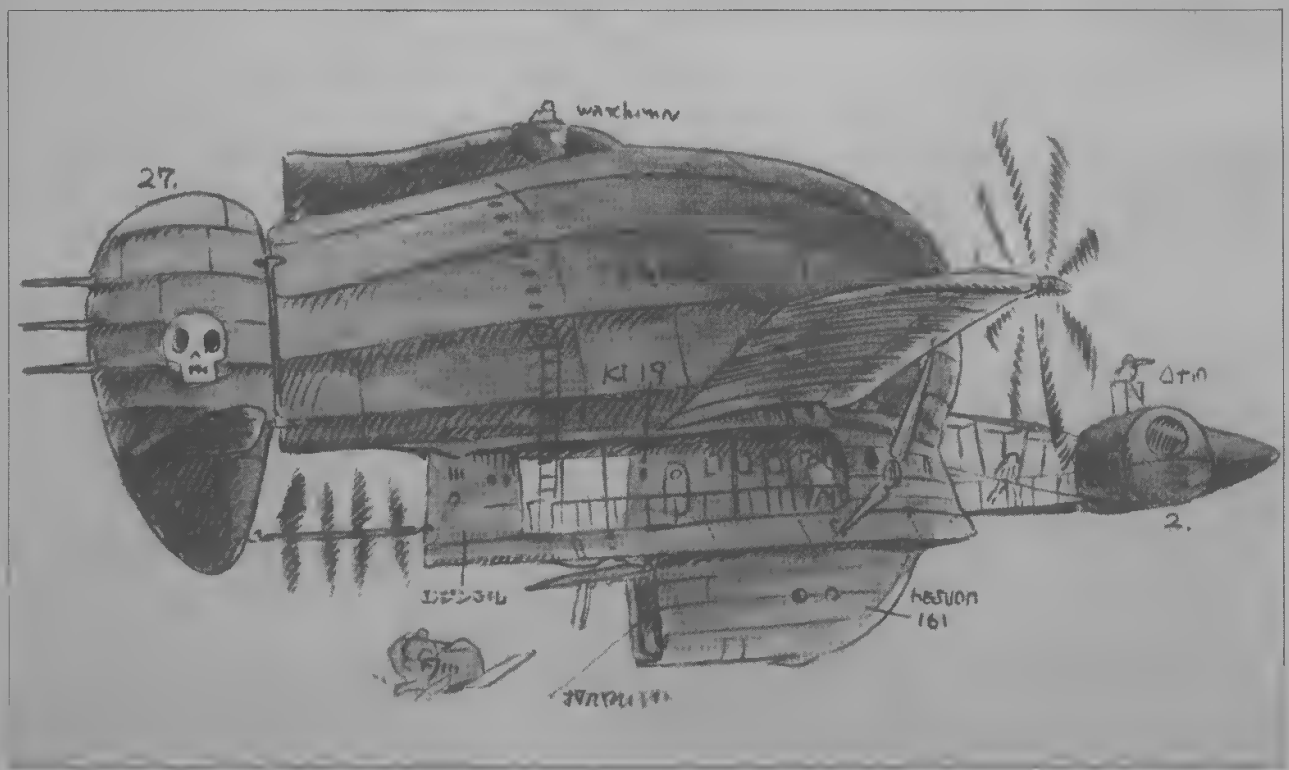
空中海賊ドーラの本拠にしてフラップターの母艦。船体上部の整流フィンの一部を切り放し、偵察用の凧（タコ）とすることも可能。推進は主に後部の4重反転プロペラによっておこない主翼のローターは主に上昇時の補助推力として使われる。

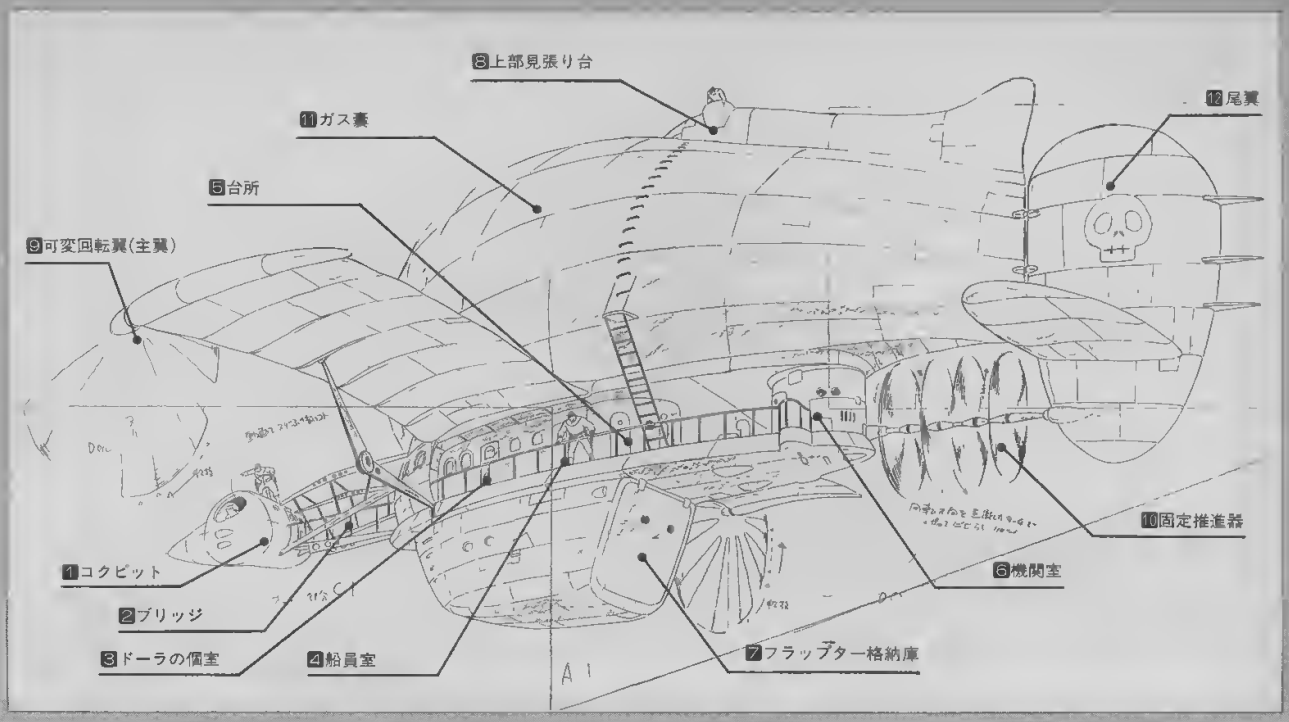
全長：42メートル
全高　20メートル
全幅：54メートル
最高速：72ノット（約時速33キロ）
巡航：35ノット（約時速65キロ）
航続距離　3,820キロ（無風巡航データ）

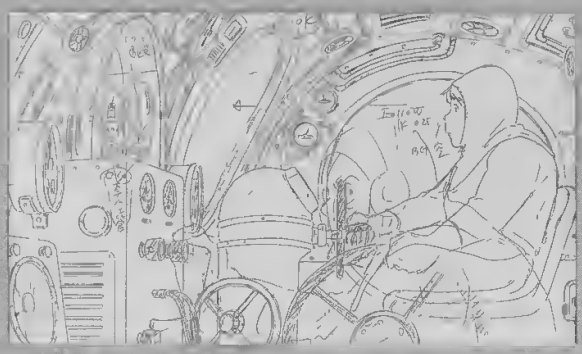
●タイガーモスは作画用の設定がないため、宮崎監督が、味の素のソーダ「ラピュタ」の宣伝用ポスターのために描いたイメージボードを、ディテールの参考用に掲載いたしました。



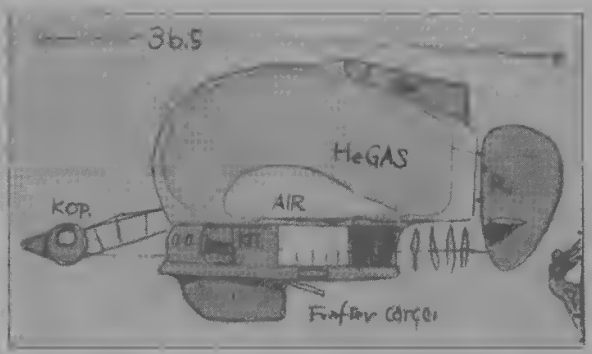
●宮崎駿監督イメージボード　提供　味の素K K







▲コクピット(1) 内部(ラフ)



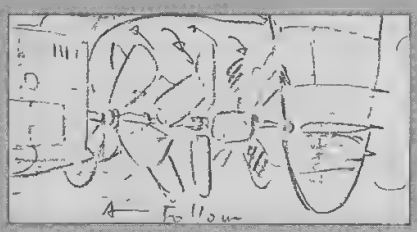
●宮崎監督イメージボード 提供・味の素

▲左舷甲板(ラフアウト) 船室の前に主翼用のまき取器がある

●追跡(タイガーモス推進器)

▲甲板のまき取器を[illegible]と、翼の角度を変えることができる。この場合は、上昇用に使用していた回転翼を前傾させることで、前進用の補助推進器になるのだ。

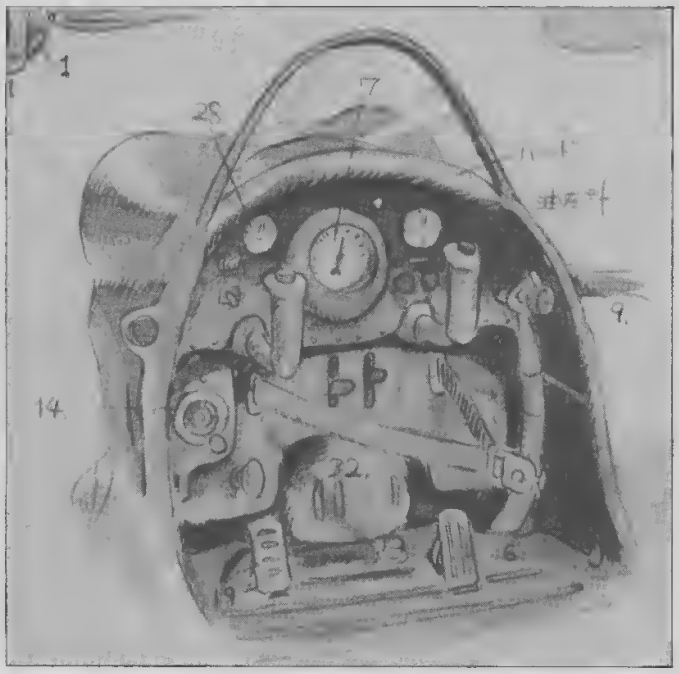
▲コクピットからの指令で、機関室のじいさんがクラッチを引くと後部の四重連プロペラが音をたて始める。



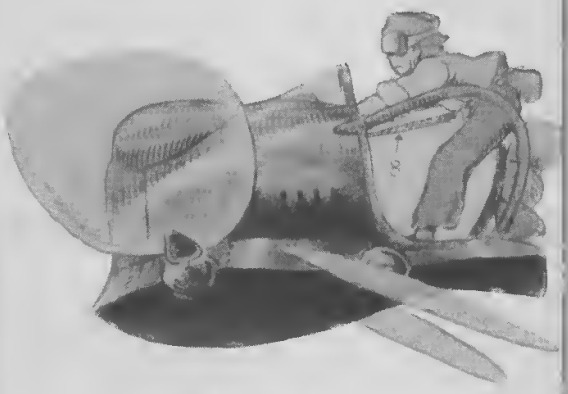
◀タイガーモス後部の四翼四重反転プロペラ。これがメインの推進器である(以上絵コンテより)

タイガーモス【TIGER MOTH】海賊船タイガーモス号、鳥型の飛行船。翼と、上昇・前進に使える回転翼を持っている。クチバシに似たコクピットが、骨組だけのブリッジでつき出ている。固有の武装はないが、腹部の格納庫(ゴンドラ)にフラップターを持ち、襲撃は主に奇襲を旨としている。船長ドーラ以下9名たらずの乗員で操られている。最高速力は時速、100キロメートルほど。(※準)ドーラ一家の愛機・タイガーモス号は全長わずか40メートル。怪鳥のような姿をしており、ほかの船にはない鳥の羽根のような翼がついている。そのためブリッグ級の船としては出色の性能であり、旋回から急降下に移るなど、主翼のないほかの飛行船には真似のできない芸当もやってのける。音もなく忍び寄り、スピードもいまだ軍の最新鋭艦に次ぐというこの船は、天才科学者だった、いまは亡きドーラの夫の遺産である。ドーラはこの飛行船を得て、海から空の海賊へと転身したのだ。(※小)ガス嚢(11) タイガーモス号は飛行時

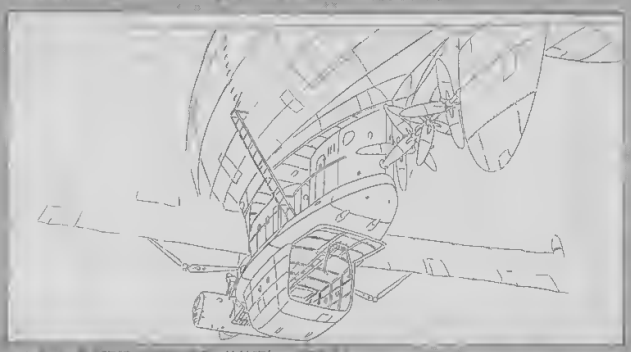
フラップター



●宮崎駿監督イメージボード・提供　味の素

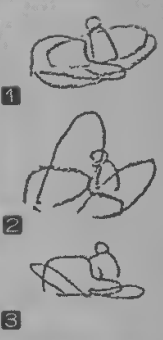


▲[illegible]作画用の設定が[illegible]ボードを使用しました



▲タイコーン腹部[illegible]格納庫（レイアウト）

▲[illegible]ラの扉が開き、[illegible]ターが押し出されてくる



●フラップター発進

フラップター［FLAPTER］　ドーラの亡夫の発明品。電流と人工筋肉の働きで、4枚の羽根を動かし推進する虫型のはばたき機。羽根の可変ピッチと体重移動で上昇、下降、空中停止等自由自在。発電用エンジンをとめ、バッテリーに切り替えることによって、6分（最高速時）の、無音飛行が可能。なお、船体下部の引込み式のブースターの使用で緊急加速も可能。

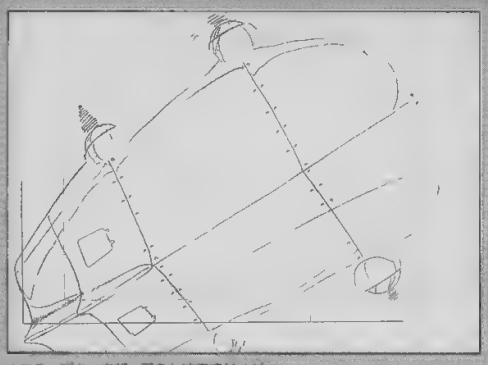
全　長／2メートル4センチ
全　高／1メートル22センチ
全　幅／1メートル20センチ
速　度／0～60ノット（時速0～111キロ）
最高速／時速182キロ（ブースター使用時）
航続距離／218キロ（無風巡航データ）

＊

虫型のはばたき機二対の羽根をふるわせて敏しょうに機動する。空中停止、鋭角的方向転換等自在である。乗員は通常二名、時には三名。やはり固有の武装はなく、乗員の携帯器具で戦う。本来、戦闘用ではなく、ドーラの亡夫が発明したスポーツ機である。（※ロ）

フラップター　「銀バエのように群がり、銀バエのように逃げ、銀バエのようにまいもどる。流れる牧場、村の屋根、雲をかすめて、地の果てまでつっぱしれ。息のつづくかぎり、羽根をうちふれ。流れろ風は血のさわぎ、エンジンの悲鳴は心の叫びだ」（※イ）

フラップターとは、大昔から考えられ、人類が何度も挑戦してきたオーニソプター（オーニソが鳥型、ブターがはばたきの意味）をもじって宮崎監督が造語、命名したものである（ちなみにフラソプは羽ばたきの意味。宮崎監督が、この昆虫型はばたき機を考案したのは、いまから6年以上前のことであり、「何かアニメーションらしい面白い動きの乗り物をいつか登場させたい」と思いつづけ、そして「ラピュタ」でのフラップターに到達する。しかし、実際にはばたき機を動かすためにはさまざまな困難があり、原画頭の金田伊功氏によって、フラップターの作画テストが行われた。羽根の残像を使ったものなど、いくつものはばたきのパターンを作画、彩色仕上（ヌリ、ブラシなど）、撮影でバリエーションが作られ、試行錯誤をくり返し、画面での斜線処理に至った。左ページの初期設定は、作画テスト時に使用されたデザインで、決定稿と違い着船時に使う前肢がついている。（※ハ）。

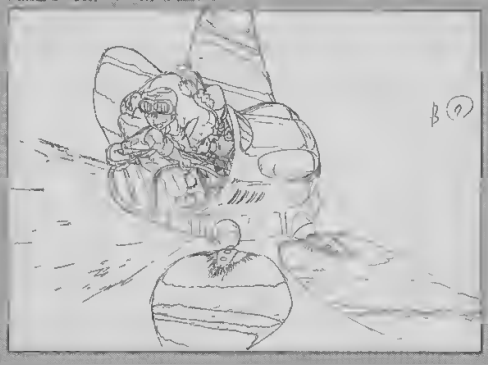


▲フラップター底部・緊急加速用噴射ノズル

●緊急加速用噴射

▲ノズルが開き

▲加速用の噴射で、一気に突進する



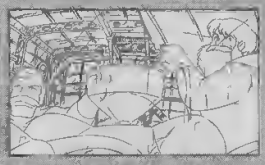
●格納庫収容

1 格納庫に接近するフラップター

4 格納庫内部（レイアウト）2本のレールの上に機体が滑り込む

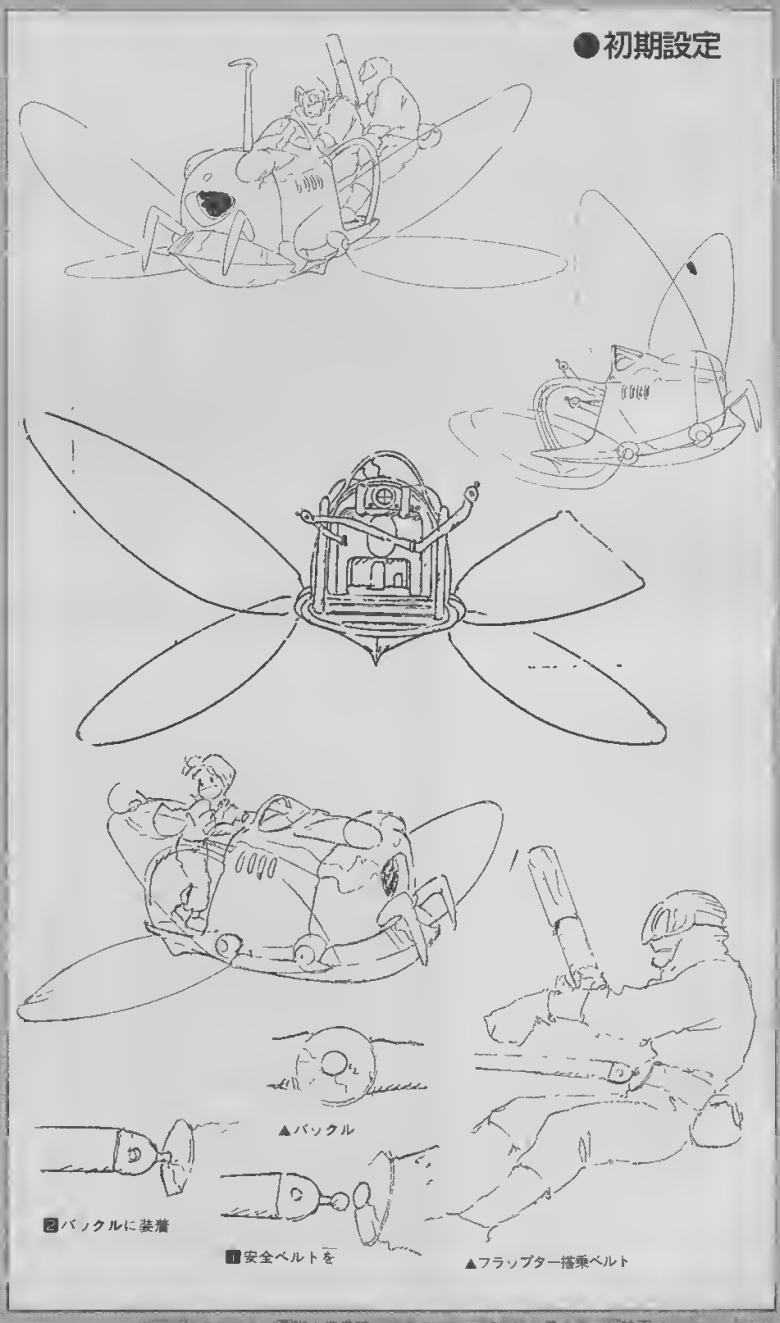
2 収容フックが機体をつかまえると

3 羽根を[illegible]み、格納庫へ運びこむ



▲フラップターに搭乗（レイアウト）

●初期設定



▲バックル

2 バックルに装着

1 安全ベルトを

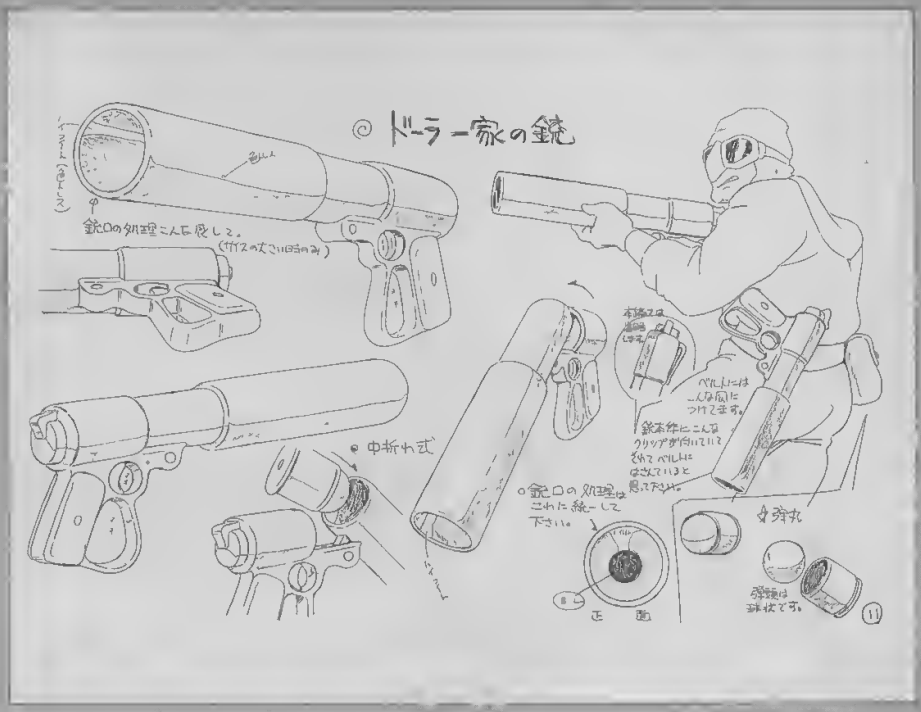
▲フラップター搭乗ベルト

＊ 準脚本準備稿 [illegible] 用 「映画」

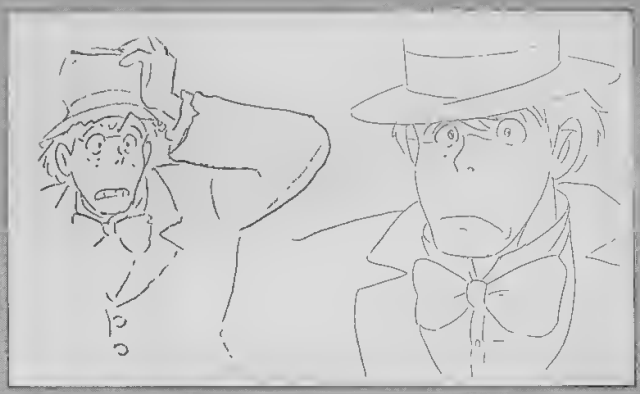
▼宮崎監督イメージボードより・提供 味の素

▲催涙弾を撃ちこんだ場所に突入する場合、飛行頭巾を口もとまで引き上げ、ゴーグルと併用すると防塵マスクとなる。

ドーラ家の銃(ランチャー)
中折れ式のテキ弾筒。弾頭を取り替えることによって色々な用途にもちいられる。主に催涙用途のマスタード（カラシ粉）榴弾が用いられる。
全　長／58cm　口　径／86mm
重　量／7.8kg
有効射程距離／92m
最大射程距離／380m

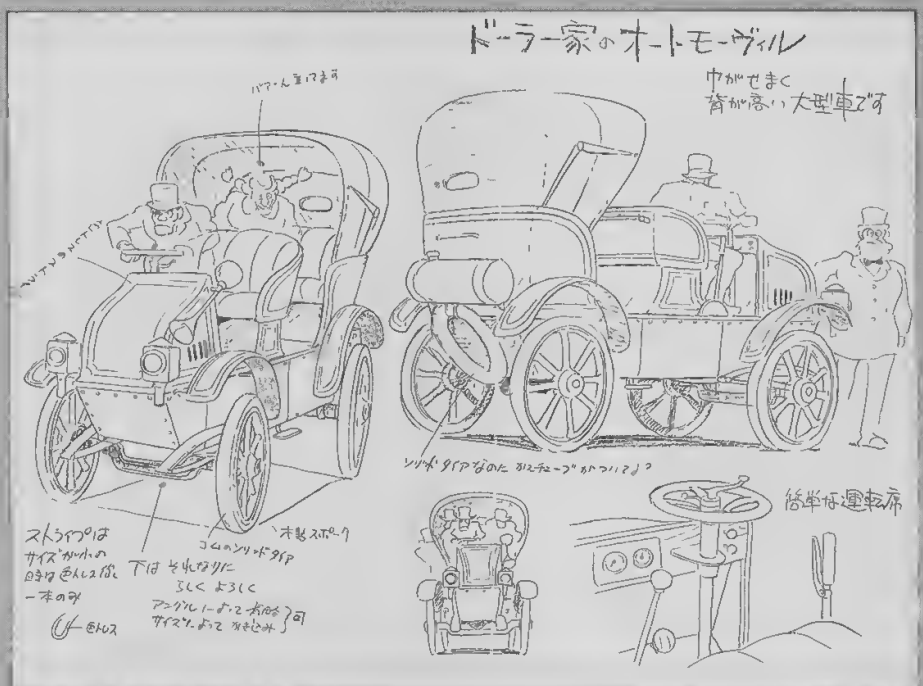


▲私服姿のドーラ一家(初期設定)



▲(修正原画)

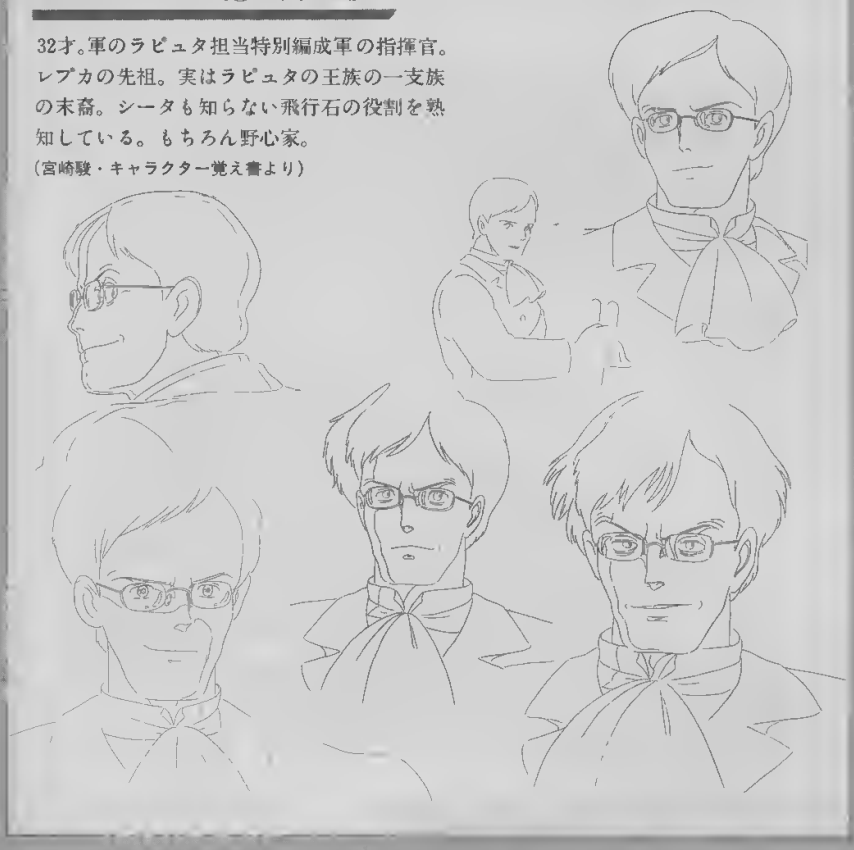
▲(修正原画)



ムスカ（声）寺田　農）

32才。軍のラピュタ担当特別編成軍の指揮官。レプカの先祖。実はラピュタの王族の一支族の末裔。シータも知らない飛行石の役割を熟知している。もちろん野心家。
（宮崎駿・キャラクター覚え書より）

●ムスカ（修正原画）



●ムスカ（初期設定）

▲ムスカ文字を解読したムスカ手帳

国防軍

●将軍（初期設定）

▲将軍（声）永井一郎）

●将軍（修正原画）

●ムスカの部下（初期設定）

▲ムスカ（Ⓑ）（修正原画）ムスカ（Ⓐ）（声）富原正志）

モウロ将軍【GENERAL MOURO】 ティディス要塞の司令官。50歳前後（※準）。ティディスに派遣された将軍は、民生をも司どるこの地方最大の権力者である。たが中央からあまりに遠いため、ラピュタ探索の指揮官に任命されたのを機に、中央の軍司令部に返り咲くことをもくろんでいる（※小）。

ティディスの要塞（ゴリアテ） 『みにくい迷彩、おびえと不信でよろった鋼鉄の怪物。不吉な力。巣穴で歯をむく、うつぼの暗い眼』（※イ）

空中戦艦ゴリアテ【GOLIATE】 全長300メートルをこえる巨大飛行船。後のツェッペリンに較べ、はるかに武骨な外観をしている。多数の銃塔や砲座を持ち、やたらめったらに取付けた推進機・舵・アンテナ等でゴテゴテに飾られている。（※準）。

ムスカ大佐【MUSKA】 30歳位。秀才のほまれ高い軍のエリート（※準）。政府調査機関の特務将校であるムスカも古い秘密の名前を持っていた。ロムスカパロ・ウル・ラピュタ。シータとムスカ一族は、もともと一つの王家だった。だが、ラピュタに得体の知れない疫病が流行り、その科学力をもってしても克服できなかったため、天空より地上に舞い戻り、ゴンドアの谷でひっそりと暮らしていた。その後、ムスカの先祖は産業革命とともに農耕生活に見切りをつけて谷を出て、ラピュタ伝承の古文書をもとに伝説の島を探求してきたのだ（※小準）。

飛行石　『生命の原。木々に力をあたえるふしぎな力。井戸の底にうつった昼の星のまたたき。地底の星、星雲。宇宙のひみつを秘めた小さな結晶』（※イ）

竜の巣　『ほほを凍らす烈風。ようやくのぼった朝陽の中でのたうつ暗い雲の海。ひときわ高く、そびえる巨大な雲の塔。せまる危機の予感』（※イ）

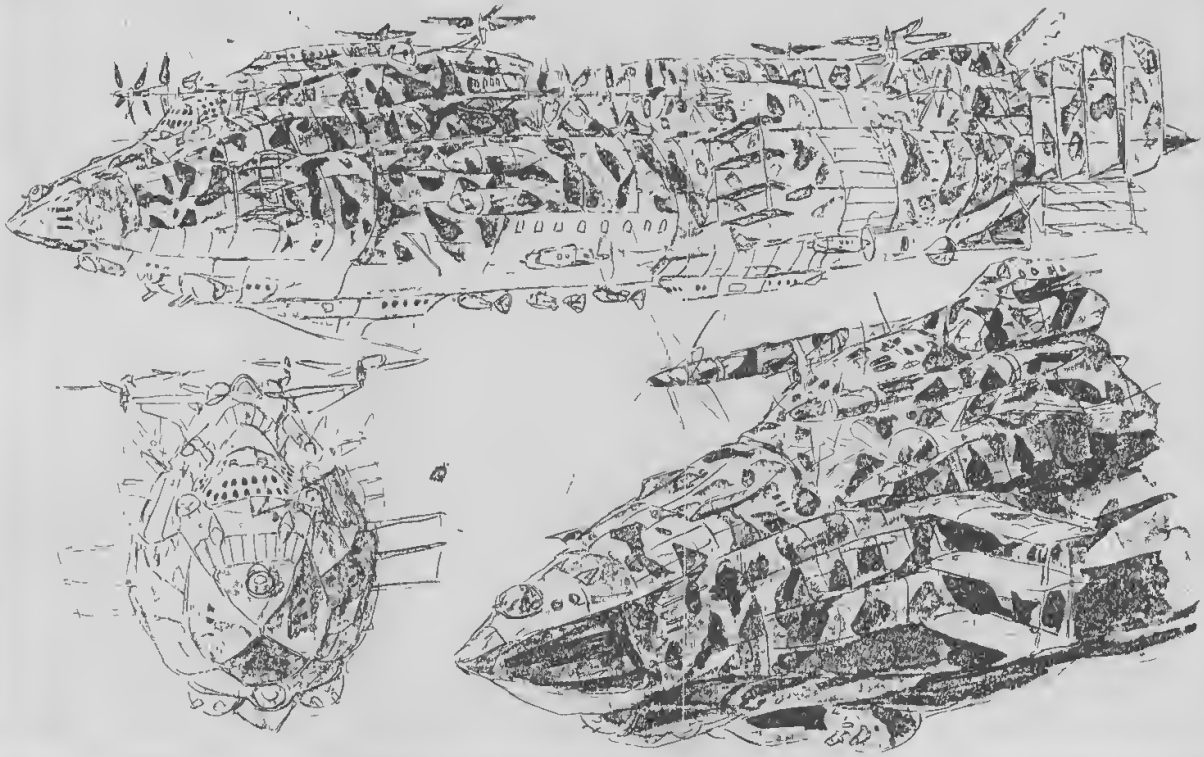
樹　『壮大なひろがり。生命の樹。はるかな時間。陽光』（※イ）

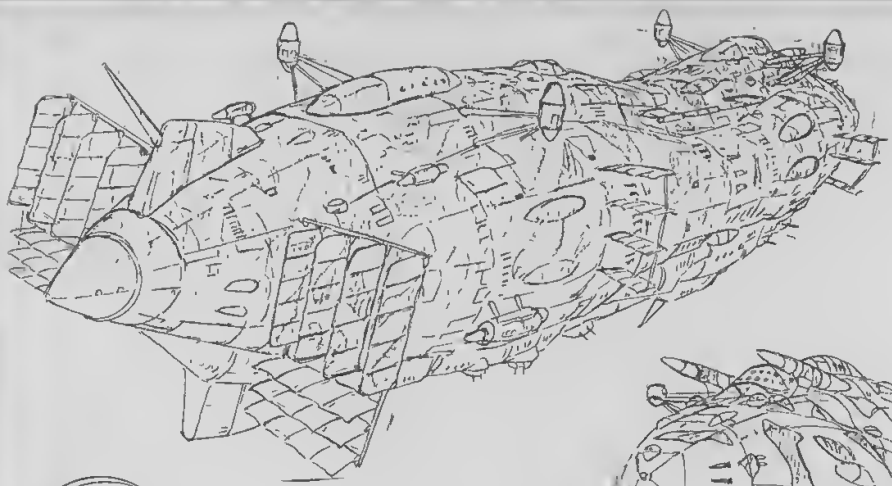
天空の城　『かがやく雲の峰のかなた。あこがれ。失われた楽園。よこしまなものと美しいものをふくんだ闇。神秘』（※イ）

※小小説「天空の城ラピュタ」／準脚本準備稿／イイメージ・アルバム用メモより

●ゴリアテ(イメージ・ボードより)

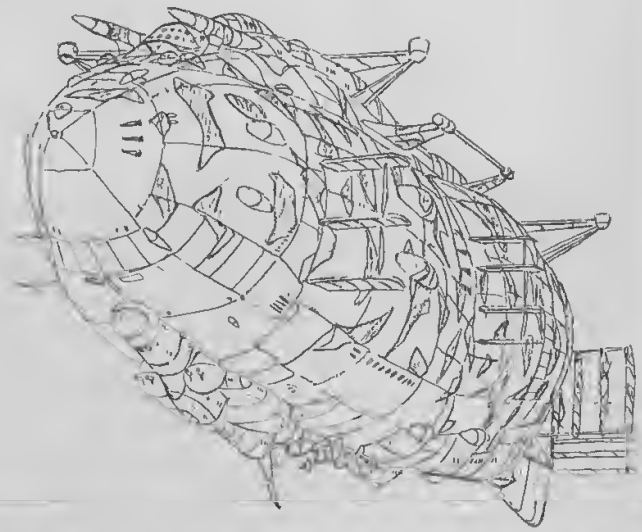
ゴリアテ





ゴリアテ

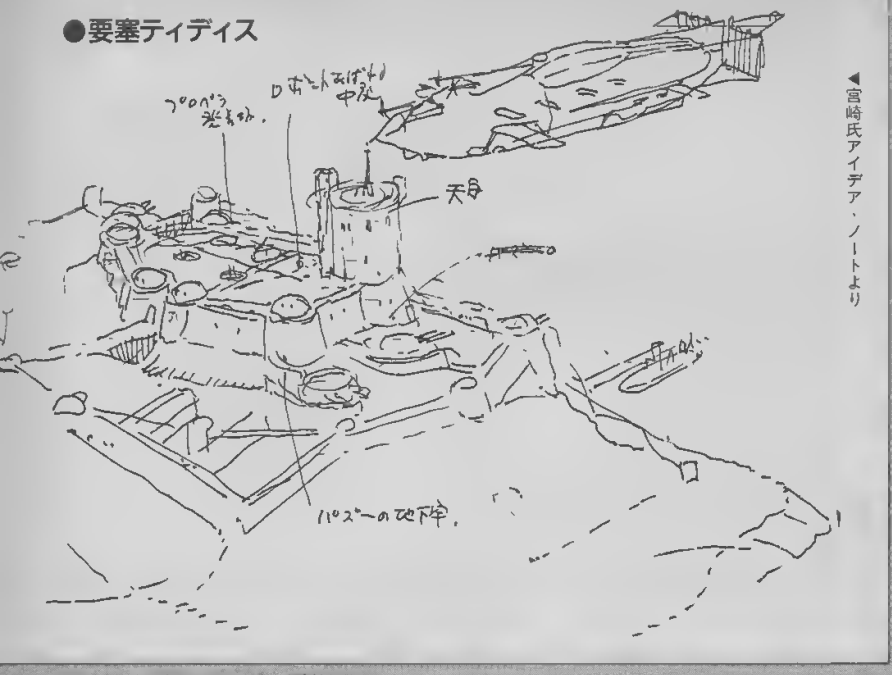
軍の誇る最新鋭、巨大戦闘飛行船。
360名の兵員、無数の銃火機、3機のロケット艇を有し、無敵の強さを誇るとされていた。



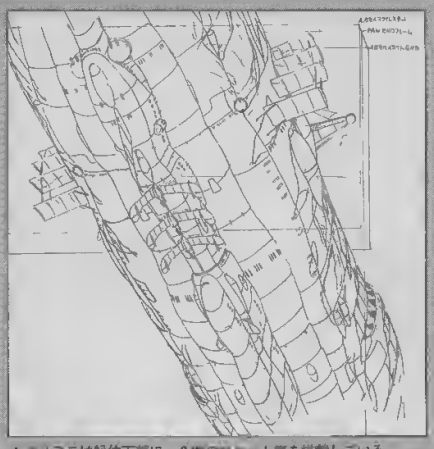
全　長／312メートル
全　高／82メートル
全　幅／84メートル
最高速／98ノット(約時速181キロ)
巡　航　58ノット(約時速107キロ)
航続距離／16000キロ(無風巡航データ)

▲コ[illegible]作画用の設定[illegible]、[illegible]に[illegible]原画を使用しました。

●要塞ティディス



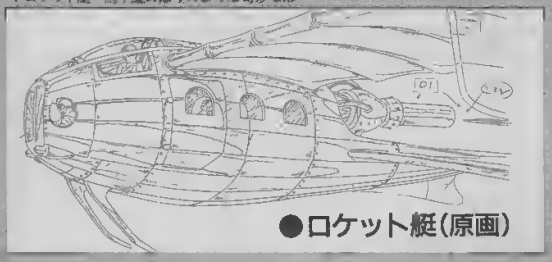
◀宮崎氏アイデア・ノートより



▲ユリアテは船体下部に、3機のロケット艇を搭載している。

ティディス要塞【TEDIS FORTRESS】
東部方面軍最大の拠点。かつてはティディス城とよばれ、ティディス港を一望できる岬の崖上に構築されている。その城の中央にそびえ立つ司令塔を中心に、多数の近代的トーチカや軍装を施したのが要塞ティディスで、いまだかつてこの要塞が落とされたことはない(※小)

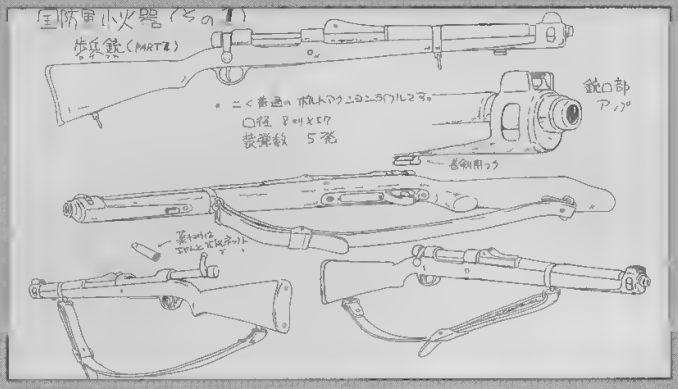
▼ロケット艇・鳥十艇のぼりのような奇妙な形

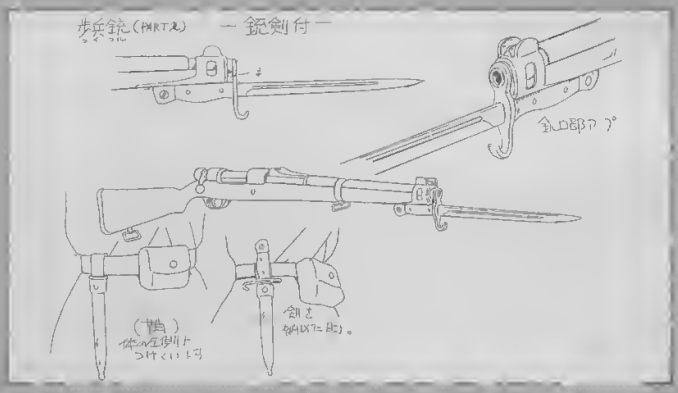


●ロケット艇(原画)

軍の戦闘ロケット機。機動性をかわれ、対[illegible]ター用に急拠配備された。

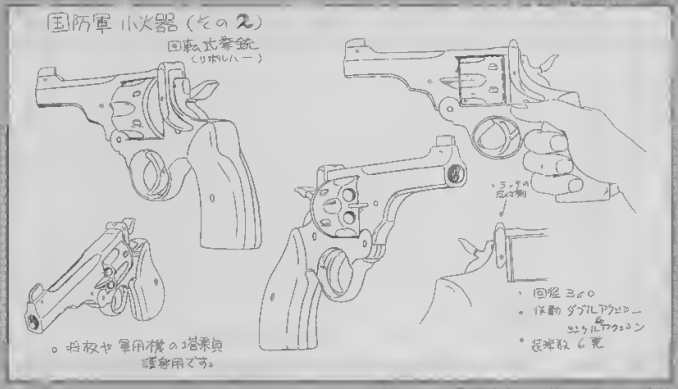
全　長／13メートル56センチ　全　高／5メートル48センチ
全　幅／27メートル40センチ
最高速／62ノット(約時速115キロ)
巡　航／51ノット(約時速95キロ)
航続距離／4260キロ(無風巡航データ)





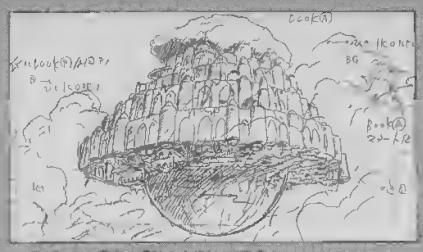
●国防軍兵士

▲ラピュタのロボット兵には重機関銃すら通用しなかった

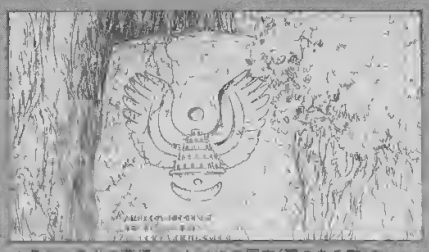


※1 小説「天空の城ラピュタ」より

ラピュタ



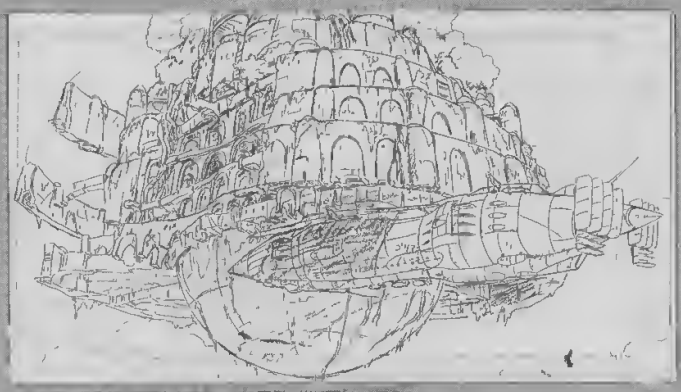
▲ラピュタ・空中の遺跡の全像（レイアウト）



▲ラピュタ人の墓標　ラピュタの国章（真のある町の）レリーフがきざまれていた（レイアウト）

▲大崩壊後のラピュタ　天空へのぼっていく巨大樹（レイアウト）

▲パズー父親が描いたラピュタ人・想像図



▲シータモリーモリーの娘しラピュタの裏側・崩壊面（レイアウト）

●飛行石（シータのペンダント）

▲飛行石（初期設定）

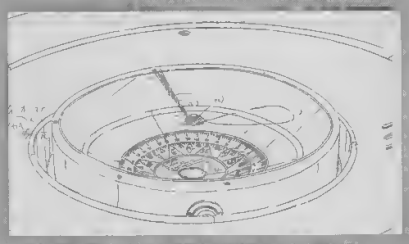
▲飛行石（修正原画）

▲シータのペンダント（初期設定）

▲『リテ・ラト・リト……』シーンの言葉に聖なる光は甦っ……

●飛行石【LEVI STONE】

シータの家に古くから伝わる楕型のペンダント。農紺の石に金色の鳥のような紋章（ラピュタの国章）がついている。それは、その昔ラピュタ人だけが結晶にする技を持っていたとされる飛行石の結晶で、この石は持主を守り、いつの日か天空のラピュタに王が帰還する時の道しるべとして、真の王位継承者であるシータに受け継がれた。



▲コリ……種計画（レイアウト）

《『ラピュタ』メモ②》
ラピュタ帝国の謎

700年前、城は突如封印され、ロボットは眠りについた。かつて天上に君臨し栄華を誇ったこの城に、何が起きたのか興味はつきない。

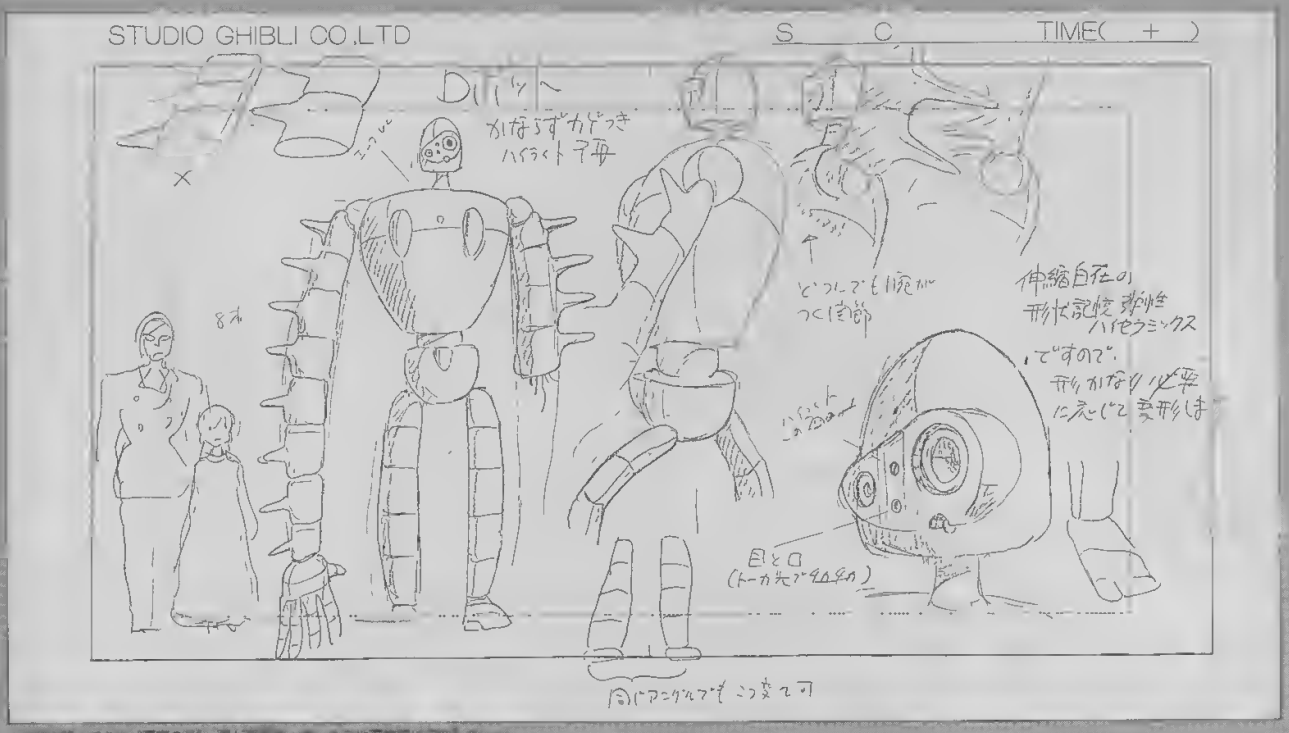
ムスカの家に代々受け継がれてきた古文書が、その謎を少し明かしている。それによると、ラピュタ人はおよそ考えられる最高の富を持ち、ぜいたくの限りをつくしていたが、正体不明の疫病に襲われた。人はやせおとろえ、ささいな病気にも勝てずバタバタと倒れていった。王はついに決意する。

「いずこかに得ん、死生の地」――『ラピュタ伝承』の最終章には、地上のどこかに降りたことが暗示されている。かつて君臨した地上の人々の悪意を極度に恐れたラピュタ人は、ごく限られた、たとえば金貨と身の回りの物しか持たず、しかもひっそりと暮らすため目立たぬところを選んだであろう。ゴンドアの谷など最適だったといえる。

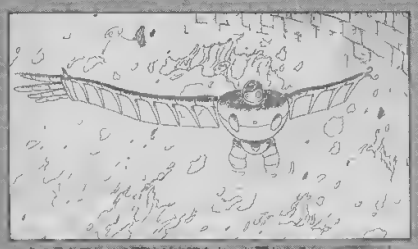
ところで、病がいえて後、なぜ天上にもどらなかったのだろう。想像するに、かりそめの地面に暮らしてきたラピュタ人が本物の大自然にふれたときの衝撃はいかばかりだったろうか。それは億万の宝物にも勝るものだったのではないだろうか。

こうして歳月がすぎ、ラピュタは伝説となり、ロボットを動かす言葉も〝おまじない〟となり、シータの「飛行石」も単なる結婚式の飾りとなっていった。しかし、伝説となって後、ふと満天の星を見上げたとき、谷の人の薄められたラピュタ人の血は騒いだのではないだろうか。

（文・亀岡修）



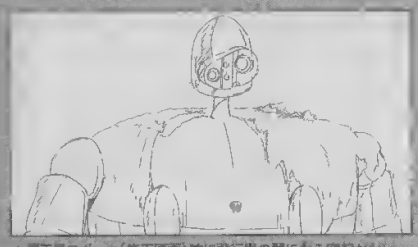
▲ [illegible]「き、悪魔の目」、草カ [illegible]



▲魚の骨を思わせる両腕が皮膜をもった翼となる(レイアウト)

▲ [illegible]

▲ [illegible]



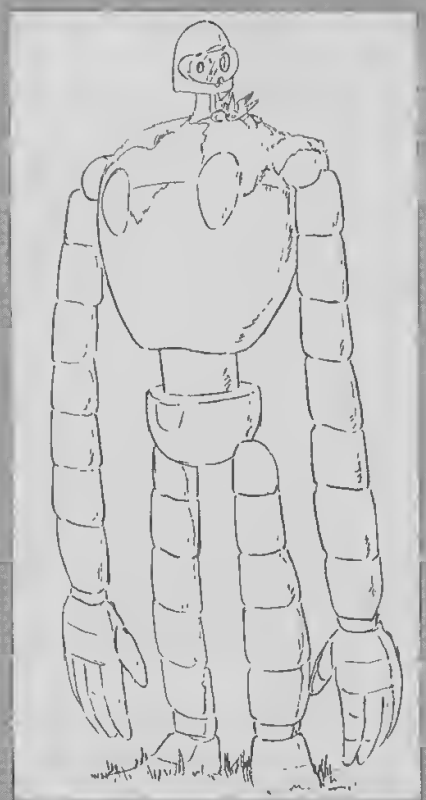
▲園丁用ロボット(修正原画)腕に飛行用の翼になる突起がない

●ロボット

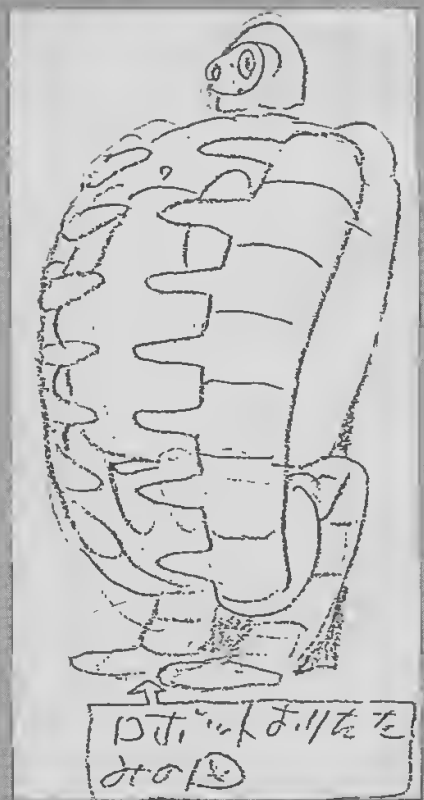
滅亡したラピュタ人によって作られた半有機体ロボット。飛行石に反応しラピュタ人にのみ忠誠を誓う。その仕事は様々で、戦闘・看護・庭園の世話等、胸のエンブレムと色などで分類された数多くの種類のロボットがいたと推理される。顔面中央の2つの発光体で人間との意志の疎通も可能。戦闘用ロボットにはビーム兵器や飛行能力もある

身長：3メートル44センチ　体重：238キロ

▲まっとうな海賊をなぐさめてくれたラピュタのお宝♡



▲ラピュタ最上層の大庭園にいた園丁用ロボット(修正原画)



▲ラピュタに格納されていたロボット兵(絵コンテ)

SF実験室・外伝

ないものねだりのラピュタ幻想

野田昌宏（SF作家）

〝あたしゃ、スラッグ渓谷とラピュタのドキュメンタリー番組が見たかったねぇ!!〟

野田昌宏　ＳＦ作家、翻訳、研究家。日本に血湧き肉躍るアメリカのスペース・オペラを精力的に紹介、翻訳して、ＳＦファンに宇宙大元帥としたわれている。「ひらけポンキッキ！」のディレクターのかたわら、最近はＳＦ作家として「銀河乞食軍団」シリーズを執筆、1986年度星雲賞を受賞してファンを喜ばせた。

ひさしぶりに池田憲章が電話を掛けて来て、〈天空の城ラピュタ〉について何か書けと言って来た時、「フランク・リードみたいな乗り物がいっぱい出て来てね、これが実にいいんですよ……！」というのが私に対する撒き餌だったらしく、私の古いＳＦイラストのコレクションとからませて何か……みたいな事だったらしいが、考えてみると私は〈ホルス〉から〈ナウシカ〉まで宮崎作品とはささやかながらそれぞれ実に多様なひっかかりがあって、〈ルパン三世〉にいたってはイラストレーターの青井邦夫に甘言を以って箱根山中へ誘いこまれ、全シリーズのＶＴＲを彼の解説付きで朝まで観賞させられるという楽しい地獄を体験している位なのだ。多分またユニークな乗物が登場するんだろうと、わざわざ送ってくれた前売キップで映画館に入ったのだが、映画が始まった途端、そんな生易しい事では済まなくなってしまった。

たしかに乗物となれば、ロビーダやウッドラフとの比較だとか、かのプロイセン陸軍の航空力学者ハインケル・クルト・フォン・ゲッチンゲン・ウーデット将軍の設計した空中船とあの〈ゴリアテ〉とは空力形状的にどう違うか……などと夢は尽きないし、あの婆ア海賊一家の空中船に至っては、もうあれだけで一冊なにか書きたい位魅力的なのだが……。

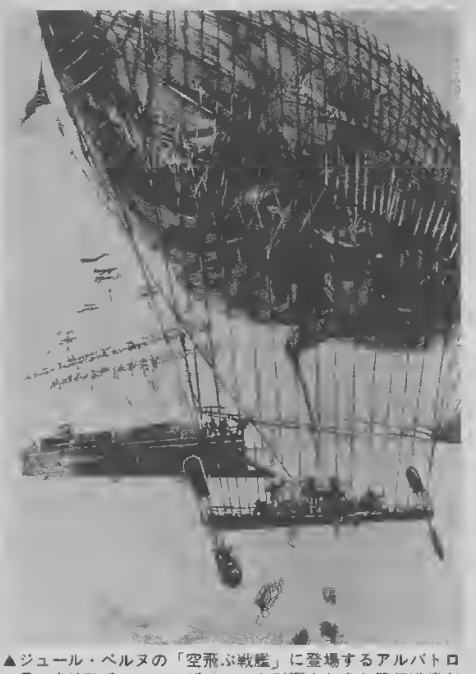
それはまあそれとして、茶褐色で統一されたタイトルが映った途端にふっと予感がしてものの五分とは経たぬうちに、私は眼前に展開する自分自身の心象風景にどうにもならなくなっていた。

そもそも話の発端は、マンチェスターかリバプール、婆ア海賊はドディオンブートンで二人を追ッ駆けてたからあれはルール炭田か……なんぞと、そんな事はどうでもよい、とにかくシータが落ちて来たのは、そしてパズーが働いていたのは、なんの変哲もない火と水を眼の前であっさり力に変えてしまう単純素朴でなつかしい蒸気機関の世界……。

もともと筑豊炭田に縁があるので、炭住に充満していた貧しくみじめで、それでいて人間臭くあっけらかんと荒っぽいあの暖さには常々郷愁みたいなものを抱いていて、あるんだなあ……それが。汚くて荒削りで粗末だが、とにかくがっちりと百年もそびえてきた炭鉱の建物の間にたゆとう夕餉の煙、それがまぎれもない石炭の匂いがする煙で、その中で住民達がパズーとシータに寄せる、どうしようもなく涙が出そうなやさしさの数々……。

その只中にだ、これがまたクラクラするような、まるでコロッサスみたいな高架軌道が走っていて、それだけでもう僕にとっては後藤寺線（国鉄に吸収される迄はボクの伯父さんの鉄道だったのだぜ！）の夢の姿で、走っているのがまた、なみのＳＬではない、あれは昔の線路試験車（イエスヘジョウ）のイメージなのか、ボイラーの上にマッチ箱みたいな木造ボデー（ボディではな

〝天空の城ラピュタは、クラクラするほど鮮烈な空間を感じてよかったなあ！〟



▲ジュール・ベルヌの「空飛ぶ戦艦」に登場するアルバトロス号。宮崎駿氏のＣＦデザインにも影響を与えた飛行戦艦だ。

▲フランスの有名な未来アーティストであったアルバート・ロビータ（1848～1926）描く空中船エアロキャブの買物風景。

い、ボデーだ）がかぶった（戦時中、電力不足に対処して西鉄がこの大型モデルを走らせていたっけ）素朴な機関車で、そのリベットの確かな頑固さ、コンロッドの頼り甲斐のある動き、バルブの固そうな感じ……。それは、パズーが鳥に餌をやるために開ける天窓の裏側についてる取っ手の確かさにまでちゃんと通じる確固とした生活感なのだ。それでこっちは、この人間にも、機械にもしっかりした手応えとぬくもりのあるこの世界でもうしばらくブラブラしてみたくて、そうなると装甲列車の登場が邪魔なんだなあ……。

しかしここはまあ、一時下車でもいい。

ところがラピュタそのものになるとそうは行かない。

ラピュタといえば、飛島、スイフトのガリバー旅行記の第三部だが（ちなみに第四部「馬の国旅行記」の後半でレミュエル・ガリバーは日本にもやって来て将軍様にもお目にかかっているのだぜ）、当時の小学生のレベルではやっと小人の国、まあ余程気の利いた奴でも巨人の国どまりだったのだが、そのころ僕は金持の子だったから、ひと抱えもある富山房完訳版のガリバー旅行記をちゃんと持っていた。〝異様な逆説の世界が空中に浮かんでいるという事実〟にひどく魅かれていたのだが、本も空襲で焼けてしまい、僕の一家は貧民になったので、フライッシャーの「ガリバー旅行記」が封切られたときは病気で寝たきりの母親から電車賃含めてぎりぎりのお金を貰ってやっと見に行って、金持ちの子だった時代に読んだ思い出がとても懐しくて、映画にも当然〈飛島〉が出てくるとばかり思っていたので、ひどくがっかりして大いに憤慨した。けれどももともとそんなものがあることを知っている学友さえなく、それから20年もして岩波の「図書」に連載された「スイフト考」という信じられぬほど面白いエッセイに出会い、スイフトVS中野好夫という絶妙無類のとり合わせのなかで〈飛島〉、つまりラピュタは僕の心象風景の地上に再浮上してきたのだ。

そして、そんなスイフトの辛辣な苦さに満ちた飛島とはまったく異質、比較の対象にさえならないあの、滴るような緑につつまれ、ロボットが無心に墓へ花を棒げ続けるやさしい〈宮崎飛島〉にいまこうして出会うと、もう涙が出るようなそのやさしい世界を理屈抜きにただ、ひたすら見ていたいという気になってしまうのである。

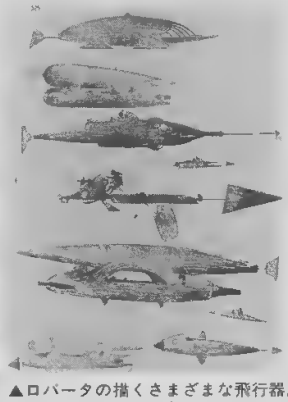
クラクラするほど鮮烈な空間があそこまできちんと綿密に構築されてしまうと、もう、それがはるかに先行してしまって、後を追うストーリーが単に邪魔なだけ。つまり空間自体がストーリー以上の機能を果たしているのだ。

だから〝風に流された凧によって〈天空の城ラピュタ〉にたどりついたパズーとシータは、ロボットたちにかしづかれて幸せな一生を送りましたとさ、めでたし！　めでたし！〟でいいじゃないか。城の基部は只でももろいんだから、あんなプロイセン風空中戦艦にへたな大砲を撃たせたりして、もしラピュタ本体が落ちたら一体どうするつもりなんだ……と本気で抗議したくなってしまう。

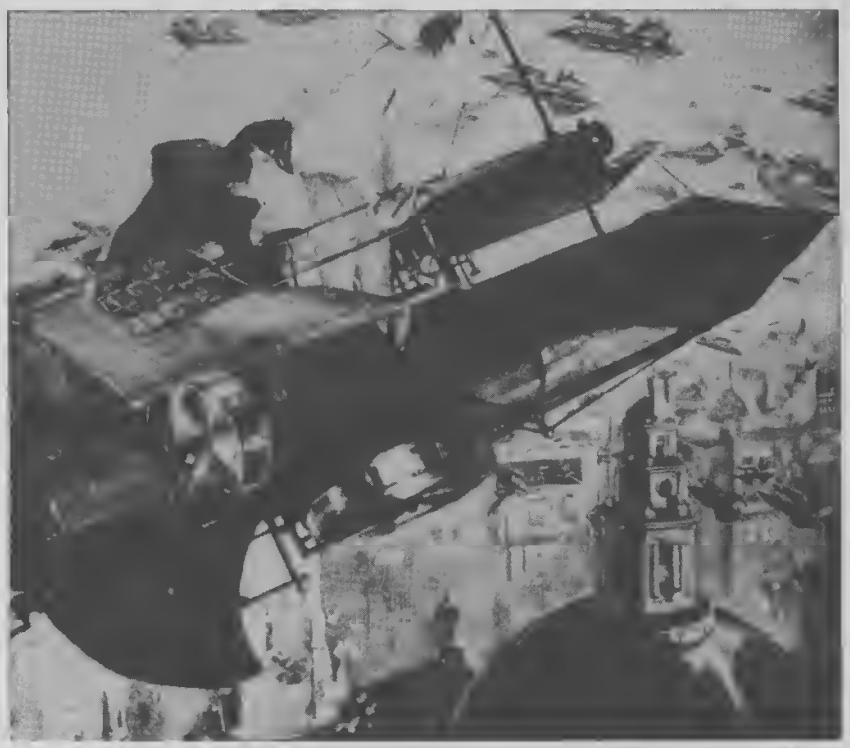
そしてあとはもう、〈天空の城ラピュタ〉巡りのドキュメンタリーでいいのだ。

そして、遅かれ早かれ、青々とした柔かな草の上、澄みきった泉のほとりで営まれるで

▲フランク・リードが開発した蒸気戦車。19世紀末期の新聞連載の天才発明家物語、それがＦ・リード物なのだ。「ラピュタ」のオープニングみたい。

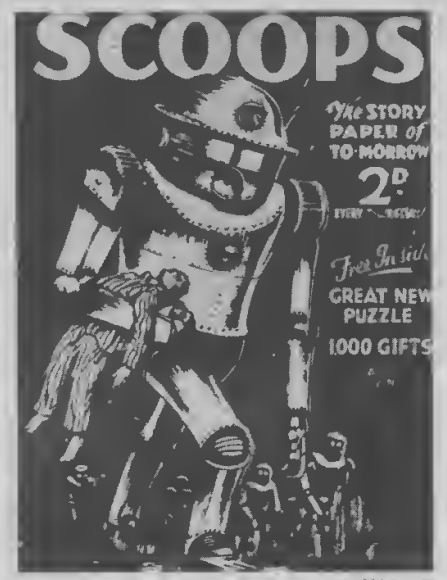


▲ロバータの描くさまざまな飛行器。



▲イギリスのHarmsworth Magazine（1896年）に載ったロンドン上空を飛ぶ飛行メカニック。気球船、蒸気力、電気エネルギー……人々は自由に大空を駆ける夢のような日が近づいたことを実感していた。

19世紀末期から20世紀初頭にかけて、さまざまなスーパー・メカニックを使い、水上、水中、空中、宇宙、地底、秘境を舞台に活躍するヒーローの物語が量産された。フランスのジュール・ベルヌ、アメリカの『フランク・リード・ライブラリー』は、その代表者であった。現代のジェット機のような超スピードではなく、まさに鳥のように自由に大空を飛ぶ夢は、いろいろなメカニックを誕生させた。



▲ＳＦ初期に登場したロボットのイメージが判る。アメリカのＳＦ誌で、1934年10月号。凶悪なロボットだ。

◀フランク・リード発明の電気はばたき飛行メカ。1893年の作品である。

▲新聞状のタブロイド版の雑誌であった『フランク・リード・ライブラリー』。値段は、わずか５セント。19世紀末期、天才発明家で冒険家のＦ・リードを主人公に大ヒット。これは空中電気帆船だ。

あろう〝清潔〟そのもの、〝淫らさ〟そのものに満ちあふれた、パズーとシータの〝まぐわい〟……。（それをロボットたちがとり囲んでじーっと見守っているなんてじついいじゃないか！　回りで栗鼠や兎や小鳥が一斉におッ始めるというのもいいなァ……！）

そしてやがて生まれてくるであろう可愛い赤ン坊……。

そんなあらぬ妄想に僕はもうワクワクしてしまう。

そしてこの世界で、この先どうしてもドラマを続行するというのなら、それはそれでもいいが、繰り拡げられるべきドラマは、メッテルニッヒ風将軍やニヒルなスカンク草井風青年の死闘ではあってほしくない気がするんだがなあ……。

というのは、プロイセン風空中戦艦ゴリアテの砲撃をうけて、果てはバラバラとまるで雨のように崩壊するラピュタの下部構造を見ていると、僕は本当に気が気ではなくなるのだ。あの崩れかけ、バオバブみたいな木の根にやっと支えられていた石造りの回廊の端に体を確保して見下す壮大な景観、高所恐怖症の奴は映画館でそのまま失禁しそうなあの位置に立つ自分を想像するにつけても、そしてその景色の言葉を越える素晴らしさを思うと、あそこを壊されたんじゃあラピュタの魅力が半減してしまうんじゃないかとぼやきたくなってしまうのだ。

初井言栄はわが国第一級の女優だが、それでもなおあの素晴らしい世界を縦横に暴れまわる姿ア海賊としては不足な気がしてならない。日本であの役をこなせる女優を捜すとすれば、北林谷栄かミヤコ蝶々以外にはいないだろう。

こんな失敬きわまる言い草は、すべて手前勝手なファンの〝ないものねだり〟の暴言だし、そんなことは当の宮崎さんが一番よく知っていることばかりなのだけれど……。

ごめんね！　宮崎さん。

天空の城ラピュタ 人&物 のりもの大図鑑

パズー

スラッグ渓谷のはずれ、古い溶鋼炉を改造した小屋に住む、少年パズー。本編の主人公である。両親ともすでにこの世になく、鉱山の見習い機械工をして明るくたくましく生きている。性格はいたって素直で、機械いじりが大好き。冒険家であった父親の遺志を継ぎ、手づくりのオーニソプターでラピュタを発見することを夢みていた。

12歳という年齢のわりには、洞察力にすぐれ、鉱山の荒くれ男たちにもまれて育ったせいで土性骨の太い胆のすわった面も持ち合わせている。空から落ちてきた少女シータとめぐり合い、思いがけなく始まった冒険の旅にためらうことなくとび出していく。軍隊と海賊の両方から追われ、古い坑道に逃げこんだとき、パズーはシータにこう言ってのける。「きみがね、空から降りて来たときドキドキしたんだ。きっと、すてきなことがはじまったんだって……!!」

熱血少年なのである。

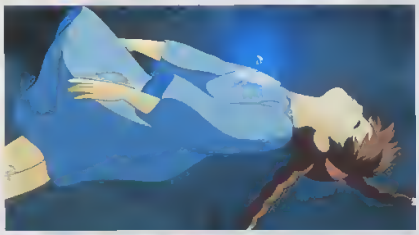
Pazu & Sheeta

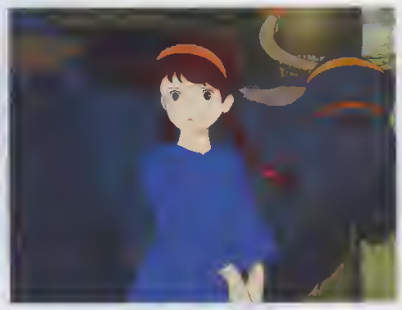
シータ

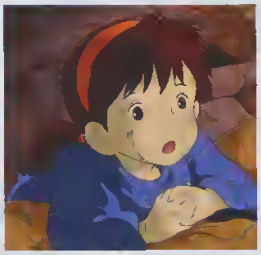
飛行石をもつ少女。ラピュタ人の末裔であるリュシータ・トエル・ウル・ラピュタ。ロボット兵に連れ去られる途中、スラッグ渓谷の上空で空中海賊ドーラの襲撃にあい、飛行船から落ちてしまう。飛行石の力に助けられたシータは、そこで自分と同じみなし児のパズーと出会う。

やさしく純粋な心を持つ少女で、見かけより芯は強く、タイガーモス号の台所では山育ちのバイタリティーをいかんなく発揮する。彼女にはもうひとつの名前があった。リュシータ・トエル・ウル・ラピュタ。この少女こそ、はるか昔ラピュタが滅びるとき地上に逃れた王族の最後の子孫だったのだ。飛行石を母から受けついではいたが、それが巨大なラピュタそのものをあやつるキーであることは知らされていない。

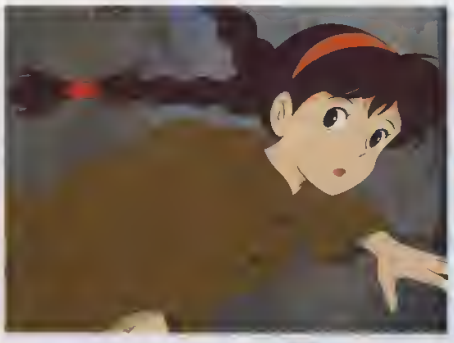
パズーとともにたどりついた天空の城ラピュタは、人々が死にたえ悲しみにみちた場所だった。そこで、シータは、人は土をはなれては生きていけないことを悟るのだった。

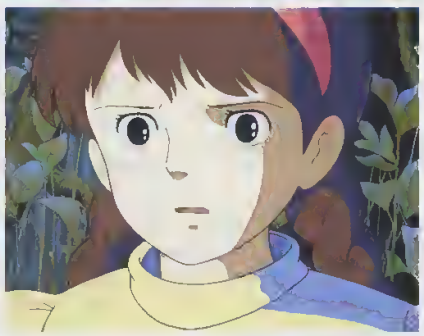






▲故郷コナトアの谷で、シータは幼い頃、祖母から様々な呪文を教わった。間もなく一族のすべては死にたえ、彼女はたったひとりで山奥の家で生活していた





ムスカ

特務機関の大佐で、ラピュタ捜索隊の指揮官。奸智と策謀に長けた野心家のエリートである。32歳。拳銃の名手で、10m以上はなれた場所からシータのおさげ髪を射ち抜くほどのウデをもっている。

この男にも、もうひとつの名前があった。ロムスカ・パロ・ウル・ラピュタ。彼もまたラピュタ王族の一支族の末裔だったのだ。シータも知らない飛行石の秘密を熟知しており、ラピュタを恐怖の独裁帝国として復活させようと画策している。まさに、世界の上に君臨せんとした男である。

空中海賊ドーラ一家

ミセス・トーラの下、飛行船タイガーモス号をねぐらに大空せましとあばれまわる陽気な男たち。ねらうのはもっぱら金持ちの乗った豪華客船である。フラップターによる変幻自在、水ぎわだった作戦とドーラが大枚をはたいて作りあげた情報網のおかげで、軍ですら彼らには手をやいている。ラピュタが大崩壊するさいタイガーモス号を失うが、その再建のため、今日も彼らは地道な努力を続けているはずだ。

▲アンリ　ドーラの3男。20歳。無口なうえに末っ子ということもあって、兄弟の中ではあまり目立たない。

▲ルイ　トーラの2男。25才。女の子には手が早くいちばん最初に、シータにまいってしまった。ちょびヒゲは、ルイ流のお洒落なのだろう。

▲シャルル　トーラの長男。30歳。3人兄弟のなかではいちばん腕っぷしが強い。いかつい顔に似合わず、いたって陽気で人がいい。

▲ハラ・モトロ　タイガーモスの機関長。船員たちにはトーラよりこわい存在らしいが、パズーには目をかけてくれた。

その他の人びと

▲わかみさん　パズーの身を心配する親方の妻

▲マッジ　親方の一粒種の女の子。

▲ダフィー　パズーの親方、けんかが強い

▲機関士　パズーを海賊から逃がそうとした

▲ホムしいさん　パズーたちに飛行石のことを話す。

▲鉱山の技師　鉱石の分析が仕事だ。

▲モウロ将軍　ラピュタ捜索のための軍の指揮官、ラピュタの財宝を狙う。

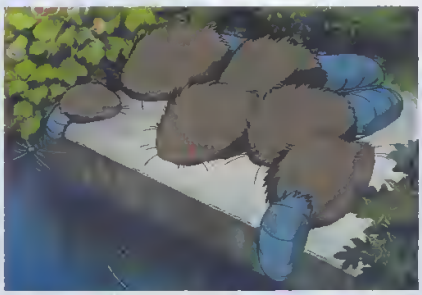
▲パズーの父　冒険家でラピュタの存在を自ら書き残した。

▲シータのおばあさん　早くに父母をなくしたシータを育てた人。シータに呪文を教えてくれた。

ラピュタの動物たち

▲キツネリス　「ナウシカ」にも登場した架空の動物。

▲古代魚の一種　水没した層を泳ぎまわるさまは、幻想的ですらある。



▲ミノノハン　17世紀に絶滅したタスマニア島の原始哺乳類という設定だが、しつは架空の動物。「シュナの旅」の89ページに巨大な成獣の絵がある。

海賊船
タイガーモス

空中海賊ドーラ一家の強襲型飛行船。

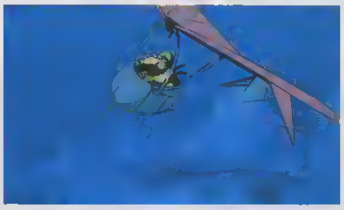
前にせり出した操舵室、船体最上部にもうけられた見張り台など、船体各部に海賊船ならではのユニークな設計思想がもりこまれている。飛行機に近いフォルムをもつ半硬式飛行船で、左右に大きく張り出した長い主翼と、船尾の巨大な方向舵にとりつけた尾翼のおかげで、飛行船とは思えないほどの運動性能を発揮する。

全長／42㍍　最高速度／時速133キロ㍍

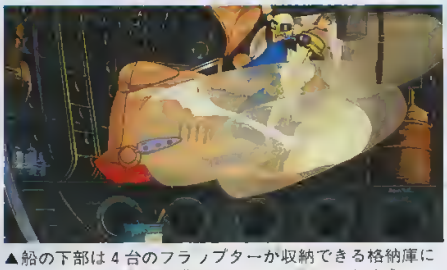
▲全速航行時は、尾部の4重反転プロペラのほかに主翼の上昇用のローターも使用する。

▲船体はおもに木と布でつくられており、主柱や外装板をのぞいて金属部分はすくない。

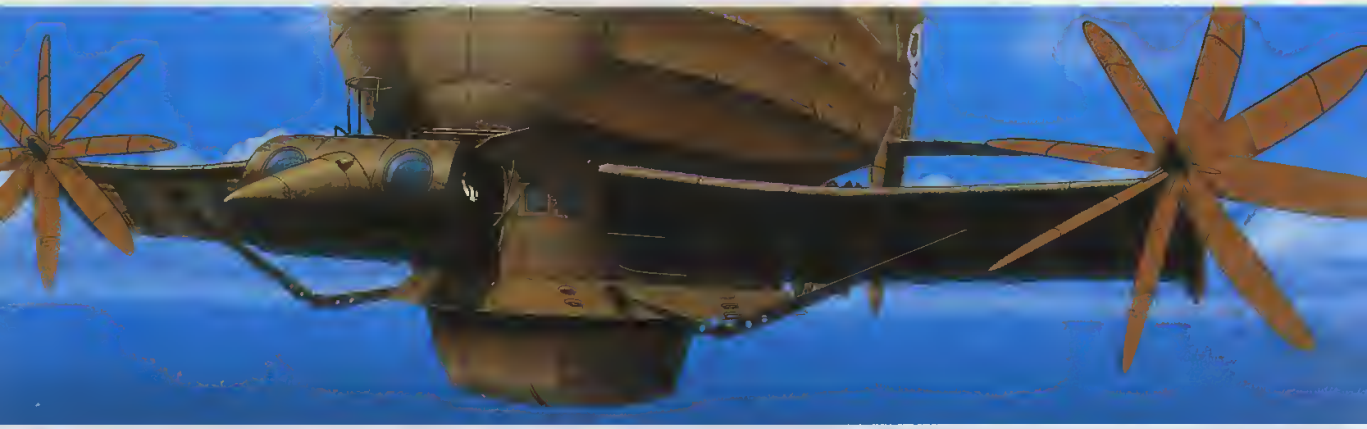
▲凧が切り放された後の見張台の部分。ワイヤーロープが続々とくり出される。

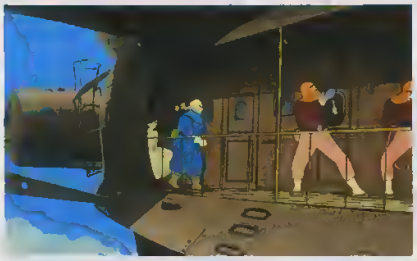


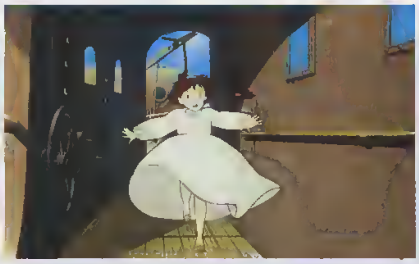
▲上の見張り台は偵察用の凧になり、船体から切り放すことができる。

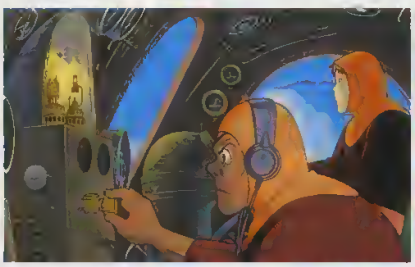


▲船の下部は4台のフラノプターが収納できる格納庫になっており。簡単な整備などはここでやってしまう。









▲船首の操舵室。部下がいしっているのは無線機。

▲トーラの部屋。豪華な服や宝石がゴマンとおいてある。

▲シータが来るまでは台所はこの有り様だった。

フラップター

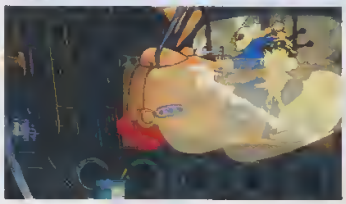
トーラの亡夫が発明したははばたき飛行機。人工筋肉に電流をながし、その伸縮で羽根をはばたかせて飛行する。体重移動と羽根の角度を変えることで、上昇、下降、反転、空中停止など自在の飛行が可能だ。

エンジンを止めて、バッテリーだけでも最高6分間、無音で飛ぶことができるという、海賊にとっては願ったり叶ったりのメカである。

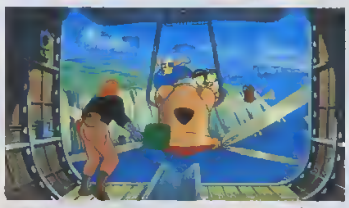
全長 2.04m 速度 時速111キロ(ははばたき飛行時)

3 羽根は機体に密着するように後方に折りたたまれる

1 タイカーモスの後部から、速度を合わせゆっくりアプローチするフラップター

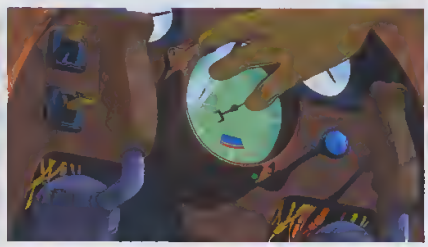


4 レールの上をすべって、格納庫の奥へとはこばれて固定され、収納が完了する



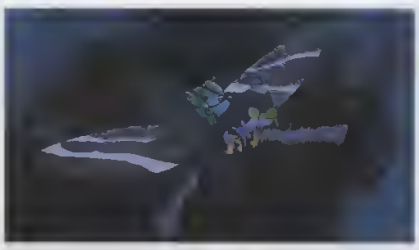
2 アームがカノチリとフラップターをつかみ、羽根が停止する

▲格納庫には予備の羽根や部品がストックされている

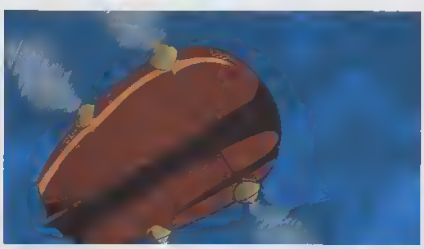


▲フラップターの計器盤 メーター類はあまり多くない

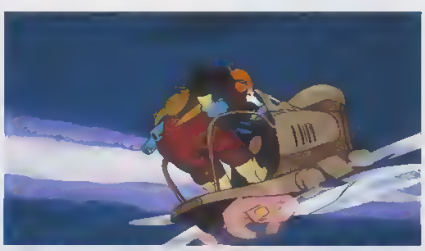
▲クランクを回して、エンジンを始動させる エンジンは発電機を回してバッテリーに電気がたまる



▲巡航するときは後の2枚の羽根だけを駆動させ、前の2枚を主翼として使う。



▲急速な垂直離床ができるということは、海賊稼業にはこの上なくありがたい性能だ



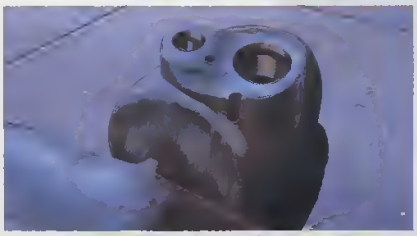
▲機体下部にあるブースターに点火すれば、最高時速182キロ近くまでしぼり出せる。

ロボット兵

ラピュタ人によって作られたロボット。戦闘用のほか園丁用をはじめ様々なタイプがある。顔部中央にタテにふたつ並んだ赤い発行体は、単純な信号による会話装置とセンサーをかねているらしく、ラピュタ人にのみ忠誠をつくす。ボディーはセラミックの一種でできており、砲弾の直撃をうけても簡単には壊れない。

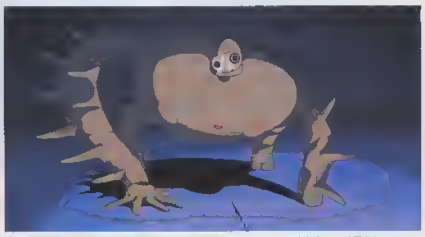
身長3.11m　重量　238キログラム

▲戦闘タイプにはすさまじい威力の光線兵器が装備されている



▲戦闘タイプの顔面　左右の発射口から口径の違うビームを発射する

▲戦闘用ロボットは、腕のトゲとトゲの間に特殊な皮膜を伸ばし、翼となして飛行することができる



▲シータのつぶやいた呪文によって封印が解け、ロボット兵は動き始めた

▲ラピュタの空中庭園でパズーとシータが出会った園丁用ロボット　戦闘用と違い腕にトゲがない

▲空の高みから落下した1機のロボット兵　これこそ、ラピュタが実在するという何よりの証であった

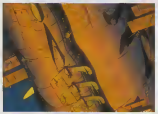
飛行戦艦ゴリアテ

ラピュタ捜索のため、ティディス城に回航されて来た最新鋭の巨大空中戦艦。360名の兵員を乗せ、無数の砲塔によろわれたその姿は威圧的で、まさに空戦艦型恐竜と呼ぶにふさわしい。3機のロケット艇を搭載した無敵戦艦である。巨体のわりに船足は早く、最高速度は98ノット（時速181キロ）とフラップターなみの駿足を誇っている。

全長／312に　全幅／84に　全高／82に

▲虚空な静寂から浮上したゴリアテのサーチライトが一斉にともる。タイガーモスを捜しているのだ。

▲ティディス城に接近するゴリアテ。強力なサーチライトの光が闇の闇を切り裂き、その威容が浮かび上がる。

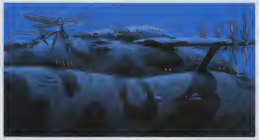


▲下面につり下げるようにして3機のロケット艇が搭載されている。

▲ムスカの野望とラピュタの科学力のまえに、さしものゴリアテも倒とされてしまう。

▼一斉に火を吹く無数の砲塔。これにつかまれば、タイガーモスなどひとたまりもない。

▲ゴリアテの司令室

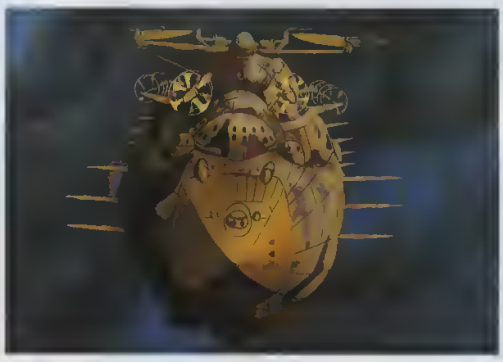


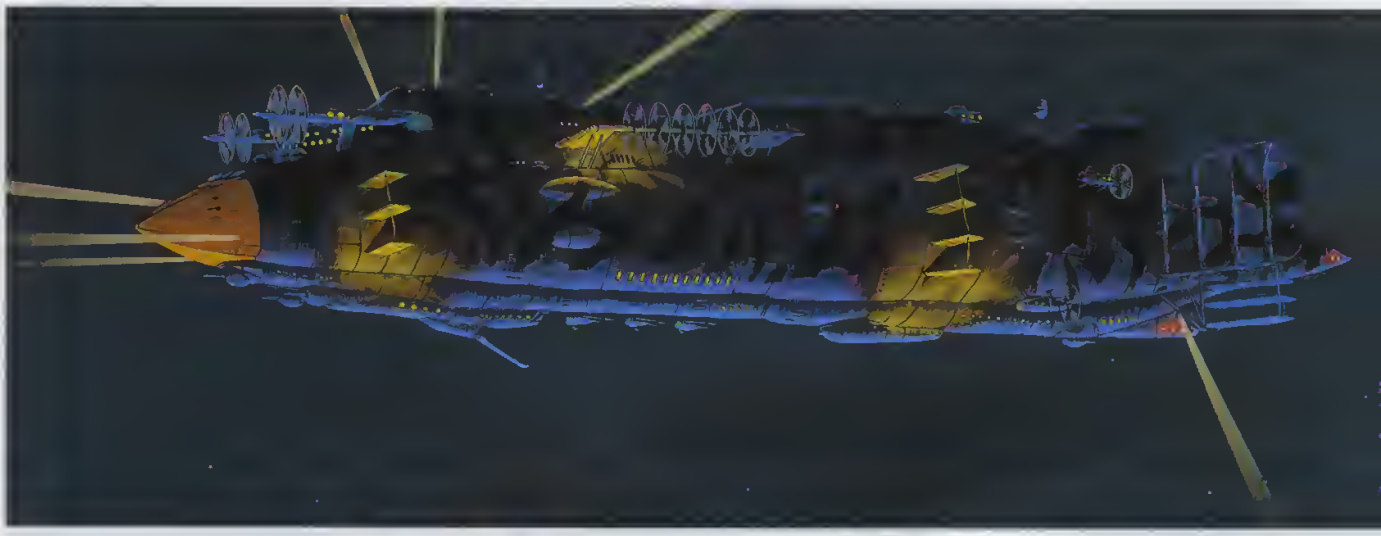
▲巨体のあちこちに銃座と砲塔がもうけられており、近づくものを威圧する。

飛行戦艦ゴリアテ

ラピュタ捜索のため、ティディス城に回航されて来た最新鋭の巨大空中戦艦。360名の兵員を乗せ、無数の砲塔によろわれたその姿は威圧的で、まさに空飛ぶ要塞と呼ぶにふさわしい。3機のロケット艇を搭載した無敵戦艦である。巨体のわりに船足は早く、最高速度は98ノット（時速181キロ㍍）とフラップターなみの駿足を誇っている。

全長／312㍍　全幅／84㍍　全高／82㍍

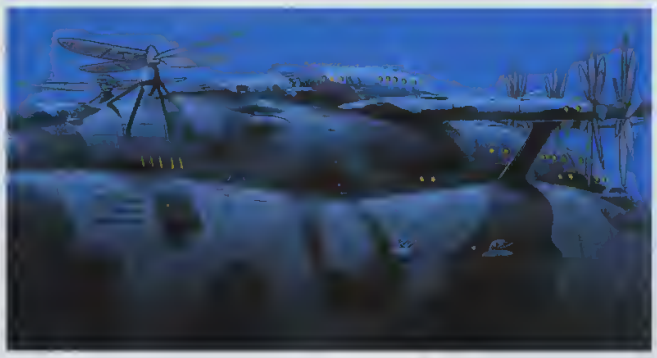




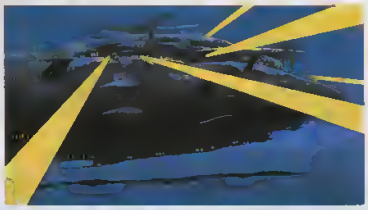
▲ティディス城に接近するゴリアテ。強力なサーチライトの光が夜の闇を切り裂き、その威容が浮かびあがる。

▲ゴリアテの司令室

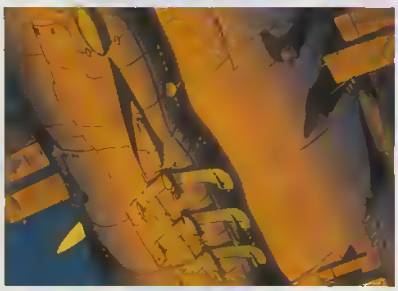
▼一斉に火を吹く側面の砲塔。これにつかまれば、タイガーモスなどひとたまりもない。



▲巨体のあちこちに銃座と砲塔がもうけられており、近づくものを威圧する。



▲農密な雲海から浮上したゴリアテのサーチライトが一斉にともる。タイガーモスを捜しているのだ。

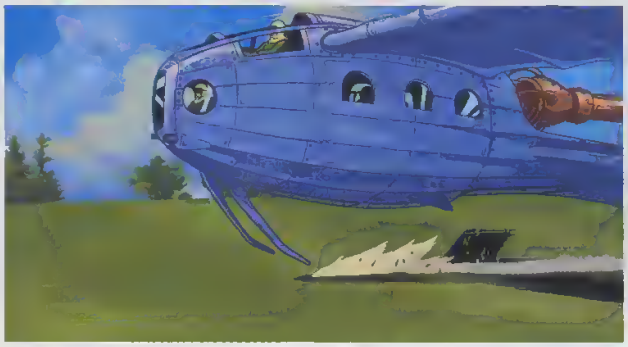


▲下面につり下げるようにして3機のロケット艇が搭載されている。

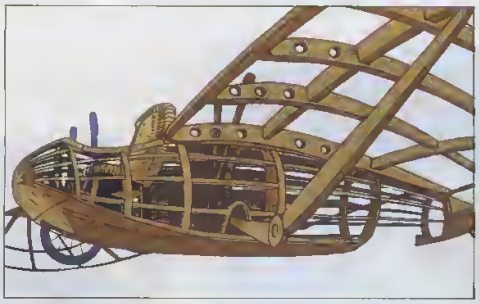
▲ムスカの野望とラピュタの科学力のまえに、さしものゴリアテも墜とされてしまう。

その他の機械たち

▲装甲列車　シータを追うトーラー家を追い払うために、スラッグ渓谷に乗り入れて来た　鉄橋の柱かよくもったものである。

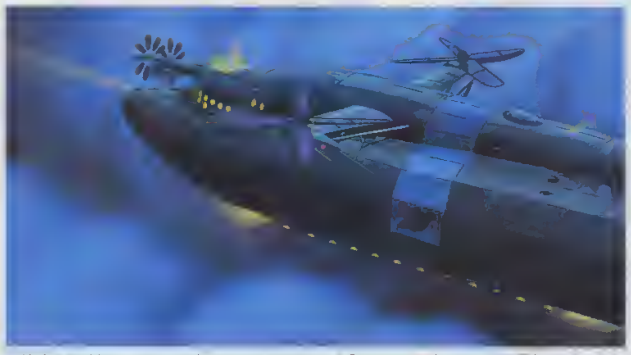


▲ロケット艇　コリアテの艦載機である。軍隊の新兵器だか、性能面ではフラップターにかなり劣るようだ。



▶作りかけのオーニソプター　パズーが将来、ラピュタを発見するときのためにと、手づくりしていたもの。

▲オートモービル　ドーラが地上で活躍するために持っている自動車。かなり高価なものらしく、スラッグ渓谷あたりでは珍しい

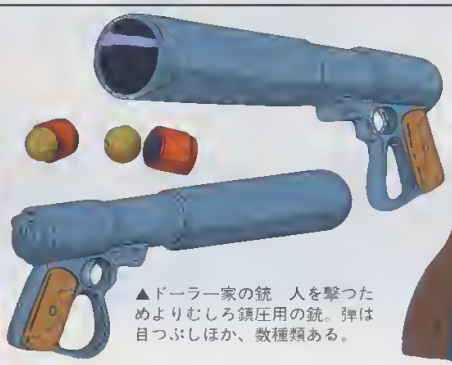


▲旅客飛行船　ムスカに連行されたシータが乗っていた定期便の飛行船。貧弱だか、対空中海賊用の武装もある。よくねらわれるらしい。

▲機関車　スラッグ渓谷の間をぬうようにして走っている蒸気機関車

武器など

▲トーラの無線機　小型でしかもポータブル、この時代ではかなり進んだ技術の結晶である　情報収集が大好きなドーラの必須のアイテムだ。



▲ドーラ一家の銃　人を撃つためよりむしろ鎮圧用の銃。弾は目つぶしほか、数種類ある。

▲ムスカの拳銃　6連発の中折れ式でダブルアクションという珍しいリボルバー。特務機関専用の銃なのかもしれない。

「ラピュタ」はこうして企画
された　企画の変遷……130
宮崎駿、高畑勲インタビュー…136
スタッフ・インタビュー……142
アフレコ・レポート……158
スタッフ表……167

Staff INTERVIEW

「天空の城ラピュタ」は、こうして企画された!!
「ラピュタ」企画の変遷

《ロマン・アルバム編集部》

▲屋根の上で朝を迎えた世界にトランペットを吹いて、あいさつを贈る少年パズー。宮崎駿氏が長くあたためていたイメージである。貧しいかもしれない、しかし胸には希望と夢を　宮崎アニメの新たな挑戦がこのイメージボードを「ラピュタ」の企画書に入れさせたのだろう。

1984年3月に公開された「風の谷のナウシカ」は大成功をおさめ、徳間書店の内部に作られていたアニメ映像委員会は力をえて、同年5月、宮崎駿氏に次回作の企画を依頼した。

丁度その頃、宮崎氏は月刊「アニメージュ」の漫画「風の谷のナウシカ」を再開していて、そのかたわらでいろいろな企画を練りあげた。おおよその構想がまとまったのが、同年の12月、まずはその企画書をここに再録してみよう。

〈企画原案〉

○題名（仮題）

少年パズー・飛行石の謎
少年パズー・空中城の虜
少年パズー・空とぶ宝島
少年パズー・飛行帝国

○90分　劇場用カラー
ヴィスタヴィジョン
アニメーション作品
○ステレオ・サウンド

○企画意図

風の谷のナウシカが、高年令層を対象とした作品なら、パズーは小学生を対象の中心とした映画である。

風の谷のナウシカが、清冽で鮮烈な作品を目指したとすれば、パズーは、愉快な血わき肉おどる古典的な活劇を目指している。

パズーの目指すものは、若い観客達が、まず心を解し楽しみ、喜ぶ映画である。笑いと涙、真情あふれる素直な心、現在、最もクサイとされるもの、しかし実は観客達が、自分自身気づいていなくても、最も望んでいる。心のふれあい、相手への献身、友情、自分の信ずるものへひたむきに進んでいく少年の理想をてらわずに、しかも今日の観客に通ずる言葉で語ることである。

現今の多くのアニメーションが、ドラえもんを除き、劇画を基盤とするならば、パズーは、マンガ映画の復活を目指している。小学校の4年（脳細胞の数が大人と同じになる年令）を対象の中心にすえることで、幼児の観客層を掘りおこし、対象年令を広くする。アニメファン数十万は、必らず観てくれるので、彼等の嗜好を気にする必要はない。そして、多くの潜在観客は、心を幼くして解放してくれる映画を望んでいる。多数の作品が企画されながら、対象年令が次第に上っていく傾向は、アニメーションの将来に繋らない。マイナーな趣味の中にアニメーションを分類し多様化の中で行方不明にしてはいけない。アニメーションは、まずもって子供のものであり、真に子供のためのものは大人の観賞に充分耐えるものなのである。

パズーは、本来の源にアニメーションをとりもどす企画である。

〈あらすじ〉

ガリバー旅行記第三部に描かれた空中の浮島ラピュタ。空中を自在に移動し、かつて地上の国々に君臨したラピュタ帝国の一部が、帝国滅亡後も空中を漂い続けていた。その無人化した広大壮麗な宮殿には、地上の国々より奪った数々の財宝が眠っているという。

遥か雲の峰の彼方、いつこともなく漂う空中王宮のありかを示す飛行石のカケラが、地上に伝えられていた。

飛行石とは、ラピュタ帝国を空中に

支え、空とぶ船を動かした強力な力を秘めた結晶である。

飛行石を手に入れ、空中帝国の主となって世界に君臨する野望をむき出しにした男。その男に狙われる古いラピュタの王族の血をひく少女。かくされた飛行石のありかをめぐる争いに巻きこまれた、発明家を夢見る見習機械工の少年。

少年と少女は困難の中で出会い、心をかよわせ、助け合っていく。二人がラピュタの宮殿の奥深く、見出した真の宝とは何だったか……。少年と少女との愛と友情を横糸に、飛行石をめぐる活劇とラピュタ空中宮への旅をたて糸に、波瀾万丈の物語は展開される。

○物語の舞台

機械がまだ機械の楽しさをもつ時代、科学が必らずしも人間を不幸にするとは定っていない頃、何処かは判らない国、ちょっと西洋風だが、具体的な国、民族ではなく、そこではまだ人間が世界の主人公であり、人々の運命は自分によって変えもできるし、切り拓くことのできるものと信じられる舞台。

平和で豊かな土地、農夫は収獲をよろこび、職工は腕を誇り、商人は品物を大切にしている。田園と町は争わず、おだやかで均衡を保っている。人は自分の生き方を自分にまかされ、貧乏もあるが助け合う心もあり、収穫もあるがひでりも凶作もある。そして善良な人々とともに悪人もちゃんと悪人らしい顔つきで生きている世界。

映像的には、想像力を駆使して、架空の世界として存在感のある世界をつくりあげる。

この世界に登場する機械達は、大量生産の工場製品ではなく、手づくりのあたたかさを持っている。電燈はなくランプやガス灯であり、水道の代りに豊かな水をあふれさす泉や井戸があり、乗物達は風がわりな手づくりの発明品ぞろいである。主人公の少年パズーが乗るオーニソプター（はばたき機）もそのひとつで、ナウシカのメーヴェと比すべき重要なキャラクターになる。悪役の使う乗物や武器、アジトもすべて珍妙な発明品揃い、それらのかもし出すハーモニーが、舞台設定とともにこの作品の世界を楽しくするはずだ。

1984・12・7

企画　二馬力・宮崎駿

すでに「天空の城ラピュタ」の構想がまとまりつつあるのが判るだろう。「アニメージュ」の1985年3月号の「ナウシカ」を休載、1か月間、企画書のストーリーで行けるかを検討、につめる作業に専念して、〝行けるだろう〟とみきわめがついたのが、2月の月末であった。この時点で、1986年春には「アリオン」の公開が決定しており、1986年夏公開の予定でいくことが徳間書店では決定された。

ストーリーがにつまり始めた企画書第2稿を再録してみよう。

〈企画意図〉

古典的骨格をもつ冒険物語を、今日の言葉で語れないだろうか。

正義は方便になり、愛は遊びになり、夢が大量生産になったこの時代だからこそ。

無人島が消され、宇宙が喰いつくされ、宝物が通貨に換算されてしまう時代だからこそ。

少年が熱い想いで出発する物語を、発見や素晴しい出会いを、希望を語る物語を子供達は待ち望んでいる。

自己犠牲や献身によってのみ獲得される絆について、何で語ることをためらうのであろう。

子供達のてらいや、皮肉や諦めの皮膜の下にかくされている心へ、直に語りかける物語を心底、つくりたい。

〈あらすじ〉

ガリバー族行記第3部に伝えられている空中の浮島ラピュタの帝国。空中を自在に移動し、異常に突出した科学技術力を操って、地上の国々に君臨したラピュタは、ある時、忽然と歴史から姿を消した。だが、帝国滅亡のあとも、ラピュタは天空を漂流し続け、その無人と化した壮麗広大な宮殿には、地上の国々から奪った数知れぬ財宝が眠っているという。

地上の人間達が、ようやく空を飛ぶ技術を身につけて以来、多くのラピュタ探険隊が送り出されてきたがたどりついた者はひとりもいなかった。運よく発見しても、近づくにつれ雲が湧き出て姿をかくしてしまうのである。

ある時、明らかに空より落下したと思われる人造人間が地上で発見された。地上の技術ではとうてい造れない高度な科学の産物であるその人造人間は、恐るべき破壊力を秘めた兵器であり、かつてラピュタ帝国が君臨していた時代に、天兵として知られた機械であることが判明する。軍首脳（物語の舞台になる国家、軍事独裁の色彩が濃い）は、ラピュタへの道を必死に探りはじめた。

ラピュタの王家の血をひく孤児がついにつきとめられ、その少女は丁重に、しかし強制的に拉致され、空軍の飛行船に乗せられ、辺境の孤児院から、今しも首都の空軍基地に連行される途上にある。

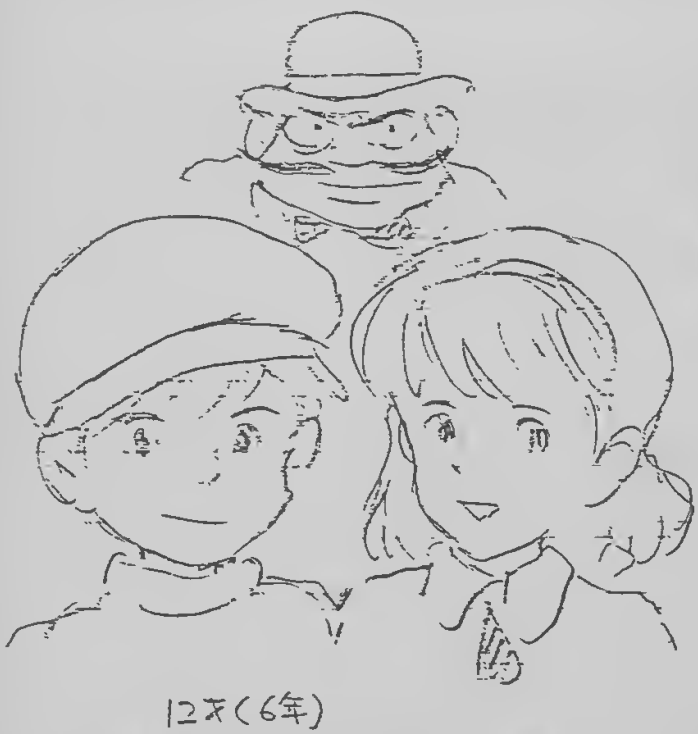
〈映画はここから始まる〉

○プロローグ

月光、雲の峰をぬって道む奇妙な（歴史上に空想としてしかなかった……という意味）飛行船。みるみる近づく更に奇怪な飛行体、と、その腹からパラパラと小虫のような飛行具（フラップター、後述）がとび出し、飛行船に襲いかかる。空中海賊ドーラの襲撃である。当代最高の悪役ドーラ、発明家にして母、老姥にして頑健、物欲と食欲において並ぶ者ない根性の人、大男の3人息子をひきつれての登場。狙いは勿論ラピュタの少女名はシータ。

戦闘の混乱にまぎれて、少女は船外にぬけ出し、烈風吹きすさぶ虚空へ身をおどらせる。茫然と見送る海賊達と兵士達。遥か下方、灯が小さくまたたく間に地上へと自由落下する少女。その首に下げられた涙の形をした水晶のペンダント。月の光を浴びて青白く発光するとともに、落ちる速力はゆるやかになり、やがて闇の中へ吸いこまれて消えていく。

（次ページへ続く）



1984年12月の企画書第1稿のパズーとシータ。かわいい♡　後ろは、悪役のチノク大佐。

◀ラピュタのイメージ、ボード。階層によって住んでいた人々が平民、貴族と違っているという設定である。映画の中に登場するラピュタは、下が崩れ落ちていて、別の姿を見せてくれることになる。ラピュタの天空の城という初期イメージがよくわかる。

○出会いから出発まで

廃山寸前の銀鉱山のたて坑に落ちて気を失った少女は、機械工見習いとして働らく少年（パズー）に発見される。探しまわる軍当局から少女を地中深くはりめぐらされた坑道にかくまうパズー。善良な老鉱夫達や少年の活発で素直な性格に、かたくなに閉ざしている少女の心が少しずつ開いていく。老鉱夫のつるはしが、青い光を放つ石を掘り出す。手にとるとたちまち光を失っていく石。老鉱夫は若い2人に語る。この青い石は飛行石と呼ばれ、かつては、ラピュタを空中に支えたほどの力を秘めているのだと。空気に触れるとたちまち光を失い、力もなくしてしまうのだが、その力を保つ技は、とうの昔に失われてしまったのだと…。

少女に飛行石を見せるために、つるはしを余計にふるうと、闇の中に銀河のような自然銀の枝が現われる。久しぶりの銀に、少女を幸運の女神だと感謝する老鉱夫達。

（少女は、自分の持つ飛行石のペンダントに、どんな力が秘められているか教えられていないのだ。ただ、けっして他人に渡さないと、いい伝えられているばかりである）

ひとり住いのパズーの小屋に案内されるシータ。貧しいが、ひとりでちゃんと生活しているパズー。つくりかけのオーニソプター（鳥形飛行機）。空への憧れと見知らぬ土地への旅立ちを夢みている少年。（ラピュタは、パズーにとって素朴な宝島なのだ）。

2人の間に芽ばえたささやかな心のかよい合いは、踏み込まれ連れ去られる。メチャクチャにされる小屋。とり残されたパズーの手元に飛行石のペンダントが残される。

月の光をあびると、飛行石から青白い光がのび、壁に文字を描く。それは、ラピュタの位置を刻々と伝えるセンサーの役目も持つペンダントだった。

石が示すほう、夜空を見上げると、晴れわたった月夜に銀色にうく雲が、ゆっくりと動いていく。あの雲の上にラピュタがあるのかもしれない…。

パズーは、シータを救い出そうと決心する。

●空へ

シータの捕われている基地にしのびこんだパズーは、ドーラの一味とはちあわせとなり、軍の手をのがれたもののドーラの船、タイガーモスに同乗するはめになる。

飛行石にみちびかれて、ラピュタへと飛ぶタイガーモス、そのあとを追う、野心家チック大佐の率いる飛行砲艦。

ラピュタを目前に両艦は対決。それぞれの思惑をはらみながら、舞台は、ついに姿を見せた巨大なラピュタの城に移っていく。

○ラピュタにて・王の帰還と王の死

ラピュタの力を自分のものにしようとするチック大佐の一団、財宝をわがものにしようとするドーラ一味、そのすべての鍵が少女と飛行石にあることが判るにつれ、壮大奇怪なラピュタの城そのものが持つ意味が明らかになっていく。

飛行石を持つ王が帰るのを、永い年月、待ちつづけてきた人造人間たち、ラピュタそのものが、地上に敵意を持つ巨大な軍事基地であり、その力を手に入れた者は、たちまち世界の征服者になれるだろう。王の帰還は最終攻撃の命令を意味する。

すべての要は、飛行石とともに封印を解く呪文を伝えられているシータの意志にかかっている。

ついに解き放たれた人造人間たちは、シータを王として受け入れ、攻撃を発動する。空軍の艦隊は粉砕され、ラピュタの地上への攻撃は始められた。

その攻撃をくい止めるのは、王の死しかない…。少女の死である。

いかにして、パズーは、ラピュタからシータを解放し、

攻撃をやめさせたか

ドーラ一味は、いかに切り抜け生きのびるか

チック大佐は、どのような最期をとげるか、

それはまだ判らない。

実際の映画と微妙に違うところがおもしろい。ムスカと将軍がまだひとりのキャラにとけこんでいるのがわかるだろう。冒頭の〈企画意図〉は、続けて第3稿、パンフレットにも使われたこの映画をつらぬく宮崎氏の想いをこめた文章である。

「風の谷のナウシカ」は、1985年5月号で2度めの休載に入った。映画製作に専念するための無念の中断である。製作母胎をどこにするかという話は〝宮崎さんが作りやすいためには作ったほうが早いだろう〟と6月にジブリを設立することになる。

主人公の生まれ育った土地のイメージを捜して、イギリスのウェールズに宮崎さんが旅行へ出かけたのが1985年5月、6月末には「天空の城ラピュタ」準備稿が宮崎氏の手で脱稿された。「ラピュタ」は、こうして順調に製作に入っていった。

企画書の第3稿を再録してみよう。第2稿の宮崎氏の〈企画意図〉を冒頭に、高畑勲プロデューサーの文章が続く。「ラピュタ」の別の面がみえる名文である。

現代人全体への友愛の物語

高畑　勲

1.

宮崎駿の前作『風の谷のナウシカ』は、日本のアニメーション史上空前の高い評価をかちえ、巾広い層の人人を感動させてアニメーションの観客層を一挙に上方へ拡大した。そしていま、宮崎駿の次回作に各方面のあつい視線が注がれている。当然、『ナウシカパートII』を期待する声も高い。

宮崎駿はしかし、機熟さずとしてあえて『ナウシカパートII』を避け、アニメーションの初心にかえり「愉快な血わき肉おどる古典的な冒険活劇」を現代の観客に通ずる映像でおもう存分展開してみたいという。本企画、娯楽超大作『天空の城ラピュタ』がそれである。

『天空の城ラピュタ』は、「機械がまだ機械の楽しさをもつ時代、科学が必ずしも人間を不幸にするとはきまっていないころ、ちょっと西洋風だが、どこかわからない国」を舞台にくりひろげられる。そこではまだ人間が世界の主人公であり、人々は自分の肉体と精神を信じ、農夫は収穫をよろこぶ、職工は腕を誇り、商人は品物を大切にしている。人々の運命は自分によって変えもできるし、きりひらくことのできるものであり、人は自分の生き方を自分にまかされ、貧乏もあるが助けあう心もあり、収穫もあるがひでりも凶作もある。そして善良な人々とともに、悪人もちゃんと悪人らしい顔つきで生きている。欲望をかくすことなく、なりふりかまわず突き進む壮烈な悪人が、それはそれでいっそ爽快に生き、死ぬことのできる世界。この世界に登場する機械たちは、大量生産の工場製品ではなく、機能むきだしの楽しさと手づくりのあたたかさを持っている。空にも地にも風がわりな手づくりの発明品が舞い走り、人々はそれを手なづけ繕いながら乗りこなしている。この世界の上空を、かつてガリバー旅行記第3部に報告された空中の浮島ラピュタ帝国の一部が、帝国滅亡後も人知れず漂いつづけていた。その無人化した広大壮麗な宮殿には、地上の国から奪った数知れぬ財宝が眠っているという。

はるか雲の峰の彼方、いずことなく漂う空中王宮のありかを示す飛行石のかけらが地上に伝えられていた。飛行石とはラピュタ帝国を空中に支え、空とぶ船を動かした強力な力を秘めた結晶である。

飛行石を手に入れ、空中帝国の主となって世界に君臨する野望をもつ地上軍の大佐。発明家にして母、老婆にして頑健、物慾と食欲において並ぶ者ない根性の人、空中海賊ドーラと大男の3人息子。両者からつけ狙われる古いラピュタの王族の血をひく少女シータ。そしてかくされた飛行石のありかをめぐる争いにまきこまれた発明家を夢みる見習機械工の少年パズー。

少年と少女は困難の中で出会い、心をかよわせ、助け合っていく。2人がラピュタの宮殿の奥深く見出した真の宝とは何だったか。少年と少女との愛と友情を横糸に、飛行石をめぐる活劇とラピュタ空中宮への旅を縦糸に、波瀾万丈の物語が展開される……。

宮崎駿はその企画覚え書きにこう記している。

――『天空の城ラピュタ』の目指すものは、若い観客たちが、まず心をほぐし、楽しみ、よろこぶ映画である。笑いと涙、真情あふれる素直な心、現在もっともクサイとされるもの、しかし実は観客たちが自分自身気づいていなくても、もっとも望んでいる。、心のふれあい、相手への献身、友情、自らの信ずるものへひたむきに進んでいく少年の理想をてらわずに、しかも今日の観客に通ずる言葉で語ることである。

――多数の作品が企画されながら対象年令が次第に上っていく傾向はアニメーションの将来につながらない。マイナーな趣味の中にアニメーションを分類し、多様化の中で行方不明にしてはいけない。アニメーションはまずもって子供のものであり真に子供のためのものは大人の鑑賞に充分たえうるものなのである。『天空の城ラピュタ』は本来の源にアニメーションをとりもどす企画である。

2.

『風の谷のナウシカ』は、巨大産業文明崩壊後千年の地球という危機的な時代設定のもとに、そのおそるべき状況を創造的且つ説得力のある映像として提出し、自然に対して人間はどうあるべきかを考えさせられるきわめて今日的なテーマを清新なキャラクターと力感あふれるアクションによって鮮烈に展開した問題作で

▲ウェールズで撮影した宮崎氏の写真。美術の参考にされた。イギリスの炭鉱街や廃屋、大空を駆ける雲や草原の美しさは、「ラピュタ」に大きな影響を与えた。

あった。それにくらべ、『天空の城ラピュタ』の原案はあまりに古典的であり、覚え書きにみられる企画意図はいかにも古くさい開き直りのようにうけとめられるかもしれない。いかに確信をもって語られていようとこれは結局『ナウシカパートII』などの大作問題作を期待されている宮崎駿が、いわば一時の息ぬきとしてあるいは手馴れた間奏曲として企画した子供向けお伽話への自己弁護ではないのか、と疑われるむきもあろう。

もう一度虚心に、前の覚え書きの前段を読み直していただきたい。そしてそこにこめられた狙いが、もしそのまま完全に実現したとしたら、それがどんなに素晴しいことかに深く思いをめぐらせていただきたい。皮膚ケイレン的な笑いしか知らない現代の子供たちを腹の底から笑わせ手に汗を握らせ、主人公に全身全霊で没入させてしまう。そして晴ればれと英雄気取りで大股に映画館から出てこさせる。それはすべての「活動屋」の夢だった。この万古不易の正論的企画意図が、そのまま「ナウ」な風潮に対するアンチテーゼになっているのである。もしこの意図が新鮮にきこえないとすれば、それは、数多くの作品でそれが満たされないままただの威勢のよい宣伝文句に終わっていることに馴らされきっているからであり、いまどきそんなものは不可能だとあきらめているからにすぎない。

冒険活劇ファンタジーこそ、日常の抑圧から解きはなたれて心ゆくまで楽しみながら、同時に覚え書きに語られているような人間のもつべき根本的な諸価値をもっとも強くもっとも端的明快に心に刻みつけてくれるジャンルであるべきはずである。だが、いったいこの何年かのあいだに、宣伝文句としてでなく、本当にこのような人間主義的な「愉快で血わき肉おどる冒険活劇」がアニメーションに登場したことがあっただろうか。一見冒険活劇の楽しさを与えているかのような多くのSFメカもので、人間の肉体的能力が、人間の生みだしたはずの「メカ」とよばれる巨大機械の非人間的魔法的能力の前にいかに卑小であるかをみせつけられつづけてきたのではなかったのか。そこでは、人間はただメカをTVゲームのように操作する神経症的緊張のみ背負わされていて、「血湧き肉躍る」官能性は皆無にひとしいのである。

そしてわずかに、宮崎駿自身の、『未来少年コナン』その他の作品が、その人間謳歌によって観客の渇きをいやしてきたにすぎない。

ファンタジーもまた現実の反映である以上、現代においてあらゆる意味で冒険活劇がつくりにくくなっていることは否定できない事実である。しかし、ある時代の子供に必要だったものが、他の時代の子供には与えられなくてよい、というのはどこかおかしいのではなかろうか。

冒険活劇のつくりにくさは、なによりまず、そのような物語や人物像が現代の観客からみてもリアリティをもって成りたつような虚構の世界をうちたてることのむずかしさにあると思われる。虚構であってしかも細部に至るまで具体的映像的な存在感をしっかりともち、生き生きと人物を活躍させて冒険活劇を展開する舞台としての世界をつくりあげること。これはたとえこころざしがあったとしても、よほど強靱な想像力案出力の持主でないかぎり、とてもその任に耐えられない。しかもその舞台がすでに冒険活劇の面白さのあの手この手を生みだす胎盤的装置として、ストーリーに有機的に結びついていなければならないのである。

宮崎駿は、『風の谷のナウシカ』でかたちをかえてこのような総合的な想像力の持ち主であることを見事に証明してみせた。宮崎駿ならば「現代の観客に通ずる映像で」まったく新しい冒険活劇ファンタジーをつくりあげることができるだろう。まったく架空の世界を設定し、その生産関係から生活様式までを創造し、乗物や武器やアジトなどの珍妙な発明品の数々を生みだすための案出力の大きさをおもうとき、『天空の城ラピュタ』は『風の谷のナウシカ』に倍する力量を宮崎駿に要求するのではないかと考えられる。決して息抜きや手馴れでなしとげられることではないのである。

宮崎駿が『長靴をはいた猫』や『どうぶつ宝島』のメインスタッフとして、また『ルパン三世カリオストロの城』や『名探偵ホームズ』などでみせた抱腹絶倒の愉快な活劇の手腕は、『未来少年コナン』や『風の谷のナウシカ』でも随所に発揮されている。そしてそれが一見「ナウ」ものとは決してみえないにもかかわらず、現代の観客にとっていかに魅力的なものであるかは、これらの作品に対するファンの層が時とともに拡大し熱狂がひろがっていくようすによって充分に証明されている。

ストーリー設定があまりに古典的であることに関していえば、覚え書きにのべられた人間性の諸価値を、「てらいなく」うたいあげるためにどうしても宮崎駿にとって必要な枠組みであり、いいかえれば、それだけ宮崎駿がそれらの諸価値を純血性を保ったまま強く信じていることのあかしであり、だからこそ古典的であることにこそ意味があるのだ、ということにしかない。しかしまた同時に、『風の谷のナウシカ』を生みだした宮崎駿が、この原型から『天空の城ラピュタ』をつくりあげていく過程で、そこに現代を反映させずにはおかないことはあらためていうまでもないことであろう。

▲「天空の城ラピュタ」イメージボード。

大人から子供まで、けなげにも非人間的なディジタル的なものに無理やり適応しようと涙ぐましい努力をしている現在、あらゆる面でアナログ的なものこそ人間的であると信じ、徹底してその復権を作品世界の中でめざす熱血漢宮崎駿の、これは現代人全体への友愛の物語であり、冒険活劇をめぐる不幸な現状に対し果敢に挑戦する大きな野心作なのである。

◀活動的なシータが魅力のイメージ・ボード。130ページから135ページまでの3点のイメージ・ボードは、いずれも企画書に印刷されていたものである。映像化されなかったイメージは、やがて別の宮崎アニメに登場することになるのだろう。

〈登場人物〉

○主人公・パズー

少年は、いくら掘ってもほとんど何も出てこない銀鉱山で、見習い機械工として働いていた。この鉱山で働くものは、ほとんど老人か失業者だった。世の中に忘れられ、うちすてられた鉱山と人間たち——。

少年がここを出ていかないのは、貧しい善良な仲間たちのこともあるが、思い出のためでもあった。

少年の母親は、そのやさしく温かい思い出だけを残し、すでに世を去っていた。そして父親も、少年に「見果てぬ夢」と「男の意志」だけを残し、母のもとに去った。いやもうひとつ、いま少年がひとりで暮らしている「格納庫」らしきボロ家も残していった。

たった1枚の不鮮明な写真のために、生涯ペテン師呼ばわりされて死んでいった父親のことを思うと、少年はいつも胸が痛んだ。いまでも「格納庫」のベットのカベにかけてある、手作りヒコーキで雲海の上に出た時に撮ったという、何が写っているかよくわからない写真——。父親は、それが「あの伝説の天空の浮島、ラピュタだ」といい続けていた。その超越した科学力で、かつて地上の国国に君臨した帝国の名残りが、いまだ空をさまよっているのだ。

仕事を終えると、真っすぐに家に帰り、スクラップ置場からひろってきたエンジンを直し、セッセとヒコーキ作りにはげむ少年は、いまでも父親の言葉を信じていた。

自分もいつか、あの雲の上を飛ぶことを夢見ていたのだ。

○大佐

少年の国の軍首脳・大佐、ある時明らかに空より落下したと思われる人造人間を発見した。そして、これが地上の技術ではとうてい造り得ない高度な科学による、恐るべき破壊力を秘めた「兵器」であることをつきとめていた。それは、かつてラピュタ帝国の時代に天兵として知られた機械であることもわかる。

これを手に入れたものが権力を一手に握れる。

大佐は〝ラピュタへの道〟を必死に探りはじめた。そしてついにラピュタの王家の血をひく唯一の生き残りである少女の行方をつきとめる。

○海賊・ドーラ

「ラピュタ」を目指すものは、少年と大佐だけではなかった。

発明家にして母、老婆にして頑健、3人の巨大な息子をひきいる、並ぶ者のない根性の人、海賊ドーラもまた、この天空の城に眠っているであろう財宝をねらっていた。

ドーラも王家の血をひく少女を探していた——。

○ヒロイン・シータ

もう明らかのように、パズーとはば同年令のこの少女が、物語りのすべてのカギを握っている。彼女が胸に下げている涙形のペンダントも、「ラピュタ帝国」のナゾを伝える重要な小道具となっている。

〈物語〉

ある夜、雲の峰をぬって進む飛行船。空軍大佐が「ラピュタ帝国」の謎を知る唯一の生き残りの少女・シータを基地に連行する途中である。

と、そこに小虫のような飛行具が飛び出し飛行船に襲いかかった。空中海賊ドーラの襲撃である。ドーラのねらいはシータただひとり。

激しい戦闘の混乱にまぎれ、少女は船外に抜け出し烈風吹きすさぶ虚空へ身を躍らせた。

呆然と見送る海賊と兵士たち——。

そのとき、落下していく彼女の首に下げられた涙形のペンダントが月光を浴び青白く発光するや、落下はゆるやかになり、やがて闇の中に吸い込まれていった。

翌日——銀鉱山で見習い機械工として働く少年・パズーは、たて坑で気を失っている少女を見つけた。

少女は善良な老鉱夫たちや、活発で素直な少年の心にふれ、徐々に心を開いていく。パズーはシータに自慢のオーニソプター（鳥型ヒコーキ）を見せ、楽しそうに空への憧れも語る。しかし、ふたりの間に芽生えたそんなささやかな心の通い合いも、乗り込んできた兵士たちによって、たちまち踏みにじられてしまう。

少女が連れ去られたあとには、ペンダントだけが残されていた。

シータを救い出す決心をしたパズーは、ひとりで城砦のような空軍基地にしのび込む。シータを探すパズー。だが、そこで同じくシータをねらう海賊ドーラ一味と出くわしてしまう。

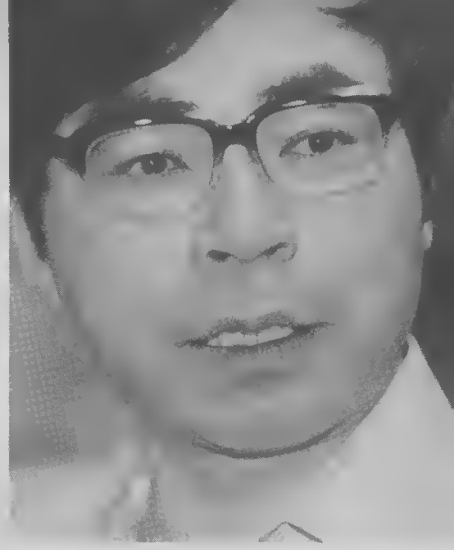
軍の手をやっとの思いでのがれたドーラ一味とパズーは、ドーラの船でラピュタへと飛ぶ。あとを追う大佐の飛行砲艦——。

それぞれの思惑をはらみながら、舞台はついに姿を見せた「天空の城・ラピュタ」へと移っていく——。

原作・脚本・監督

宮崎 駿

個人的には「ナウシカ」からの連続性があるんです。



●プロフィール● 昭和16年1月5日生まれ。昭和38年、学習院大学政経学部卒業後、東映動画に入社。Aプロ、ズイヨー（後に日本アニメ）、東京ムービー、テレコムを経て現在フリー。主な作品「風の谷のナウシカ」他。

――今回はロケハンといいますか、イギリスのウェールズへ最初に行かれてますが、作品にどう役立てられたんでしょう。

「役立ったのかはわかりませんが、プロデューサーの高畑さんが『産業革命の頃を背景にするのならイギリスへ行かなくてはいかんのではないか』といってくれましてね。サセックスというロンドンの南側にある海岸のリンゴの花とウェールズの炭鉱を見に行こうってわめいて行くことにしたんです」

――渓谷を舞台にしようというのには意味があったんですか？

「どうなんでしょうね。最初に描いた絵がパアーッとそういう絵を描いてしまったんです。平地ってのは絵にならないですから。

それで、露天堀りで掘ってあるのかはわかりませんが、そんな穴がたくさんあいている谷というのを出したら面白いんじゃないかと思ったんです。ちょうど、ウェールズ旅行から帰って、絵を押井守くんにみせたんですよ。そうしたらあの絵を見て『えっ、こんなところあったんですか』っていったんです。あ、これはだませると思いましたね（笑）。それでこのままいってみようと思ったんです。

映画にはでてこなかったんですが、ウェールズで炭鉱を見学できるところがあったんです。建物をそのまま残しといて、従業員食堂が観光客用のティールームになっていました。地下に馬小屋があったりして、馬を使ってたのかぁと感心しました。縦の移動はエレベーターでしたが、かなり遅くまで横移動は馬を使っていたようですね。

作品の中で親方とシャルルのけんかが街中を巻きこんでいく、とってつけたようなシーンがありますけどこの旅行に行ってなければ使わなかったかと思う。急に旅行中、炭鉱夫たちに連体感持っちゃったんです（笑）。

旅行の前の年に炭鉱夫の大ストライキがあって破れたんですね、これが。で、炭鉱住宅が空屋だらけになってホテルも空いてる。木で造ってある所ではないので表側はキレイなんだけれど、裏へ回ると……あっ空屋だってわかるんです。みんな判で押したような小さな家で道の両側にダアーと並んでる。

労働者っていうのはまだいるんだなぁという感じでした。

ストライキが破れて、解除する時には相当内輪もめしたらしんです。引き上げていく労働者たちを写真で見たんですが、破れても団結を崩さないのが伝わってくる」

――親方の家の壁に労働運動のポスターが張ってありましたね。

「いいかげんなスペルですね（笑）。この物語の鉱夫たちというのはストやって軍隊とも対決した連中なんだろうなって（笑）思うんです。軍隊っていっても全く尊敬してないって感じ」

――作品の中の鉱夫たちは、海賊の出現にもビクともしませんでしたね。

「もともとが貧乏人だからですね。ドーラってのは金持ちしか襲わないっていう裏設定みたいのがあったし。なにを間違えてこんな町に来たんだっていうことなんです」

――ケンカのシーンも、不景気のうさばらしみたいなところあるんじゃないですか。

「初めからそうするつもりでした（笑）」

――全員がケンカだ、ケンカだって喜んでましたね。

「そこで頭（金田伊功氏）にどんどん無責任にやれやれって（笑）。初めから、説得もった設定になるのかといったら、ならないだろうと思っちゃいましてね。

日本なんかでは団結した労働者とか、地域ぐるみの炭鉱住宅って滅んでしまってますから。でも、ウェールズには残ってるとこあるんですよね。働きざかりのやつはどんどん出てっちゃって、じいさんたちが残ってるだけでね、こんなこともあるんだって思ってやれって感じでいってしまったんです」

――作品見てて思ったんですが夜が多いように感じたんですが。

「夜が多くなって、空が暗くなるってのは、『未来少年コナン』の時からなんですけどね。夜とは限らないんですがなぜか穴の中とか多くなるんですね」

――それはどうしてなんですか？

「白昼に海賊が客船を襲うよりは夜の方がいいでしょ（笑）。どうしても、数日たっているというようにしないんですよボクは。ほんとに2・3日のことが多い。今回のは寝てたり、少しは食べたりしていたとは思うんですが」

――パズーはどうしてあの谷に来たんでしょうか。

「それは、小説にする時に亀岡修さんにもしつこくいわれたんです。そら人生いろいろあるんですよ（笑）ほかにいいようがない。なにがあったんだろうっていわれれば人生いろいろあるから、どうしても出してくれというなら考えるけど、とくに考える必要はないんじゃないかって気がするんです。実際にはああいう風に自分の小屋を持って働くのはまず無理だろうと思うんですね。でも、子どもが自分なりにやってるのは古典的な児童ものの条件なんです。親がいるとロクなことといわれないですからね。

ああいう気分が必要なんですよ。だから思いきって古典的にしたんです。結局、ドーラが母親になって、あちこち出てくるじいさんがみんな父親（笑）。いいかげんな話ですけどね。そんな古典的な話がいまの子どもたちにどうアピールするのかなぁとそこにも興味があったんです」

――今回もそうですが、宮崎さんの作品には空を飛ぶということが多く出てきますが、どういったイメージをお持ちなんですか？

「飛行機がかっこいいってのと、空飛ぶ映像が好きっていうのは個人的なことですよね。実際に今回の映画では空が舞台にはなっていますが、飛んでるシーンっていうのは少ないですよ――と思ってるんですが、飛行船の中ってのは船の中と同じですからね。だから、飛んでいる所というと、フラップターがバイク的感覚で地面スレスレを走っていくところぐらいじゃないですか」

――飛ぶというイメージに対して飛行機を描くというんではないんですか。

「どちらかというと、飛行機に乗るタイプの人間じゃないんです。この前、グライダーに乗ってみたんですが、乗るのと描くのは違うんだなぁって(笑)。あまり、ワクワクしないんですね、これが」

――イメージ的な広がりというのはあるんですか？

「だれでも、雲があれば行ってみたいと思うでしょう。でも、雲間から光がさして、荘厳な風景なんて地上1万メートル以内のことだと思うんです。宇宙に出てしまうと荘厳なことないと思うんですよ。人間の持っている感覚などいろいろなことを含めて、天候と密着しているんじゃないかということです。

ぼくはランドサットの写真見ても感動しないんです。ただ記号だなと思う。すごく単純な世界になってるなと思うんです。

だから、抽象的な宇宙よりも、女の子と星を見上げてキレイだといってるほうが好きです。作品には、その範囲にとどめてその高さの中は全部使おうって(笑)」

――以前、サン・ティクジュペリの航空小説がお好きだといわれましたね。

「イギリスのフィルムで、飛行機の発展をあつかったものを見たんですが、そのラストシーンで雲の上スレスレに飛び回る飛行機にはあこがれましたね。乗ってみたいなぁと。でも、実際にそんなことをすると胃袋がひっくりかえったりするんですけど(笑)。

友永さんなんか、ジェット機に乗ってきた時に『いやぁ、雲がマルチで動いてました』と笑っていましたね。

ジェット機は4重ガラスの窓でしょう、あれイライラしますね。肉感的に雲をさわれるといいのになぁなんてことで(笑)。

体験的にヘリコプターとか乗った時もすごいなぁとは思ったんですが、それはまた別ですね」

――フラップターは金田伊功さんが動きのパターンを作られたと聞きましたが。

「こちらにプランがありましてね。金田さんは原画だったんだけど、最初ボーッとしてたのでやってくれと頼んだんです。

でもね、初めは全然飛ばないんですよ。パタパタうるさく見えるだけでね。本当は子どもが乗ってパタパタと羽が動いて飛ぶのがやりたかったんですけどやめることになったんです。だから、最初の頃に描いたポスターではパズーとシータがフラップターに乗ってますけど、乗らなくなっちゃったんです」

――前の羽を水平尾翼のように使っていますね。

「あれ、主翼です。ゆっくり飛ぶ時はそういうこともするだろうと思ってやったんです。

それでパタパタと羽を動かす変わりに、銀バエやアブのようにブーンというイメージになっていったわけですよ。乗ってるのが海賊たちだけということになりましたので、そうしようということになったんです。

そして、主人公のパズーが乗るのがタコになっていったわけです」

――オーニソプターは作品の中では飛びませんでしたね。

「オーニソプターは難しいですからね。作画で飛ばす時にどうしたらいいんだ――って、自信がなかったんです。

例えば本体が動かずに翼だけバッバッと動いてたら、ウソだと思うんですよ。激しく本体も動かないと運動としておかしい、でも、それをやると乗ってる人がもたないと思う。どうにも動かせない。

おかしな話ですけど『ホームズ』のモリアーティ教授が作ったものなら、それでもいいなって思ってます(笑)。いきなりウァ――ッと動いて高度をとるとグライディングして、下がってくるとまた、ウワァ――ッて(笑)。

世界としても、そういうのは『ホームズ』でやってたことなんですよ。だから、難しかったんですけど」

――宮崎さんはほかにも楽しい飛行機械を考えていらっしゃるようですが、今回はフラップターぐらいでとどめたということですか。

「いろいろとへんなものを描いてみたんだけど、どこまで描いていいのかという問題があったんです。たくさん出てくると世界全体が荒唐無稽になってしまう。途中で、それに気付きました。

パズーの頭の上をスズメの形をしたボロボロの飛行機が飛んだりして、パズーが『おーい』と声をかけると向こうも『やぁ』とか返事するようだと、見てくれる人が、どんなものを出しても驚いてくれないと思ったんです。

境界線があって、ここまでが本来の作品世界で、ここからは空想というのがないと困ってしまう。まじめが生きてこなくなるんです。

本当は朝、起きたらジョワジョワとかバタコンバタコンとかサビだらけの船が飛んでるって世界に魅力があったんですが(笑)。

タイガーモスも手足の付いているデザインとか描いたんですけどね(笑)。

タイガーモスに関しては、密閉式の船にしてしまうと芝居ができないということで、全部ふきさらしにしました。ブリッジと本体の間に橋をかけたのもそれなんです。実はパズーとシータにはあそこで話をさせようと思っていたんですが、上に登っちゃった(笑)」

――オープニングには変わったメカが出てましたが。

「その場限りで描くのは簡単なんです。でもありそうでウソな範囲にとどめておきたいというのがあるので、オープニングにとどめておいたものもあるんです。

襲われる飛行船もゴリアテも、ずいぶんまともなカッコしてるんですよ。描いてくれた人たちには悪いんですが、面白くねぇなという部分があったんですね。今では、あの形にとどめたのは仕方なかったんだと思っていますけど」

――今回は音楽も良かったですね。

「音楽には全然タッチしてないんですよ。今回の映画には音楽はいらないんじゃないかっていったんだけど(笑)、そんなわけにはいかない。それで音楽には精通している高畑さんに渡してしまった。久石さんも前に『ナウシカ』でやっていただいているので、もうふたりに任せておけば大丈夫だなということで。

でも、作業的にはここにM・16とか、M・17とかいう音楽入ってきますよね。それにはイメージアルバムが役に立ちました。あっ、この曲いけるなあっと。Mのいくつとかいう音楽の番号よりも確かで助かりました。

それに、足りない音楽もわかりますしね」

――イメージアルバムとだいぶ違ってましたね。

「なんでこんなに盛り上がるんだろうというところもありますよね(笑)。でも、良かったですよ」

――ロボットの足音とかタイガーモスのヒュンヒュンって音も良かったですね。

「細部になるといろいろあるんですが、短い時間でよくやってくれたと思います。

て音作りの人には、極力SFっぽい音は排

作画チェックをしている宮崎監督（左は丹内作画監督）

除してくれるように頼んだんです。電子音とかですね」

――ロボットなどはそういった音が似合ってしまうから困ったんではないですか。

「あんまりガラガラいって歩くとゴミ収集車みたいだからカラーンコローンって感じにしてくれって頼みました。いい音でしたね。

でも、あの音だけでは辛かったと思いますね。音楽が入って救われてますよ」

――「ラピュタ」は美術がすごいですね。

「ツイてましたね。山本さんと野崎さん、どちらかひとりでは、あのレベルまではいかなかったでしょうね。

野崎さんと山本さんがたし算ではなく、かけ算の仕事をしてくれて、ともに刺激しあって、グレードが上がっていきました。山本さんとはテレコムでのつきあいがありますから、よくイメージを支えてくれました。

美術もゆとりがなかったと思うんですが、ふたりがよく描いてくれた。美術に不安がないとこちらの作業もスムーズにいくので助かりました」

――スケジュールは長かったですよね。

「それは本当に良かった。何度も先が見えないことがあったんですけどね。本当にいつまで続くんだろうって。ただ、面白いかどうかは別にしてまじめに作った映画だって感じがする(笑)。ハッタリみたいなのは全くかかなかった。悪役が登場するときも、足元から映したほうが効果はあるんだけど、全部日常的に撮った。いいか悪いかは別の判断だと思う。歳のせいかなとも思うけど、出たな！　悪役ってのは1回もしなかった。

出たな！　てのは将軍の顔が出た時(笑)。ほとんど意味もない大判のセル(笑)。

これは、軍隊というのにどうしようもない大きさを出そうと思ったからでね。パズーがなにをしようがかなうワケないですから。それはそれでしっかり描かなくてはいけないということです。ドーラたちもまともにやれば軍隊に勝てるわけない。そもそも軍隊とケンカする海賊なんていませんし、フラップターしか持ってませんしね。軍隊はきらいなので、そのいやらしさも描いておきました」

――ラピュタの中の巨大な飛行石は変わってるなぁと思ったんですが。

「あれは困ったんですよ。心臓部を作らないといけないって、それで飯田くん(演出助手)と話をしました。初めは液体の中に球が浮いてキーンコーンって鳴っているのはどうだろうとかね。

よくSFに出てくる心臓部というと原子炉みたいなイメージですよね。それじゃ面白くないって一致しまして、それで結局ああなったんです。

それで、飛行石があってチューブが走っているんでは変だなとか話が進んでいったんです。それで、最終的に木の根っこが飛行石を包んでいる形にしたんです。

それも、こちらでは飛行石が木を大きくしたっていう考えがあるんですけど、言葉で説明しても意味がない。だから、あそこだけは青白いモヤシみたいなのが生えてる。ムスカが『なんだここは！』っていうでしょう。それで説明は終わりなんです。飛行石があるからああなっているということですね。宇宙へ行ってもそのおかげで生きてるみたいな(笑)。

野崎さんがいったんだけど、光が出てたでしょう。『酸素って何色ですかね?』って。

ちょうどその時、ラストのことを考えていたんですが、あのままラピュタが空に行ってしまうとキツネリスなんか死んじゃうって子どもが思うと思っていたんです。

で、エンディングはこれだと思った。

アポロが宇宙空間へ行く前の話だから、人工衛星から見たらどうなるって知らない時代なんだから、こうでもいいじゃないかといいはってあのエンディングになったんです。下からラピュタが見えるねなんていいながら。

それに今回は漫画映画に戻ろうとハッキリ思ったもので。個人的には『ナウシカ』からの連続性というのがあるんですけどね。見る人にとっては『ナウシカ』の次だからと思って見ると『おっとぉ』と感ずるとは思うんです。でも、あえてね、小さい子どもにも見てもらいたいからやってみた作品なんです」

――それで物語の図式が少年と少女と軍隊と海賊になったんですか?

「いろいろと考えたんです。老博士と少年少女みたいな世界にするとメカももっとメチャメチャできますから。原型としては『タイムボカン』みたいな老博士と少年少女があるんです。その変形みたいなところはありますね。

老博士の変わりにドーラが出て来てるみたいになってますけど(笑)。

そういうのはキライじゃないんです。でも人物関係が希薄になるんですよ。映画が始まった時から関係が決まってるから、出会いみたいのが描けなくなる。でも、人と人の出会いというのは映画の中では一番面白いところですからあきらめました」

――ドーラはいいキャラクターですね。

「そうですね。自分でやんなってきたりすると『しっかりしろ！　グズはキライだ』ってドーラのように叫びたくなる。

ドーラはほかの乗組員や息子にも『男なら自分で船を持って出ていきな』っていうんです。でも、エモノは取り上げてしまう(笑)」

――老技師は若い頃ドーラに恋してたんじゃないかなってドラマを感じるんですが。

「息子たちや乗組員たちの義理の父親って感じもしますね(笑)。

このキャラクターは、タコに乗ってパズーたちが別れるところまで考えて思いついたんです。シナリオ書いた時は、フラップターに乗って別れることにしといたんですがね。それにタイガーモスにパズーたちが乗りこんだ時に、こんなじいさんがいないとつまらないなと思いまして。モクラオヤジとか呼んでます(笑)。

このじいさんのおかげでドーラ一家はバランスがとれましたね。

『でっけぇ声出すな！』とか、声もよかったし、このキャラは出して正解でした」

――キャラクターが勝っているというか、出た瞬間にキャラクターが立っているんですよね。

「ドーラは歳だから大きい声出せないでしょ。だから大声出す時も初めからかすれている。それはしょうがないんです。ドーラは出てくる時、息子に背負われてるとか考えたけど、あらゆる面で息子に負けないオバさんのほうがいいやと思いました。

鼻メガネをかけたとたんに、やさしいオバさんになっちゃってね(笑)。で、後半は活躍しないんですけど、本当はさせたかった。活躍できるように考えたんだけど、結局、後半の戦いはパズーが自分でケリをつけないといけないところですしね。だから、ドーラたちはお宝探して逃げだすだけにしちゃった。

ラストも、パズーに宝石を一個ポーンと渡して『持ってきな、ジャマにはならないよ』といわせようと決めてたんですが、シータを抱きしめる方がキャラとして完結するなって思ってラストを変えたんです」

――「ラピュタ」のテーマといったら何になるんですか?

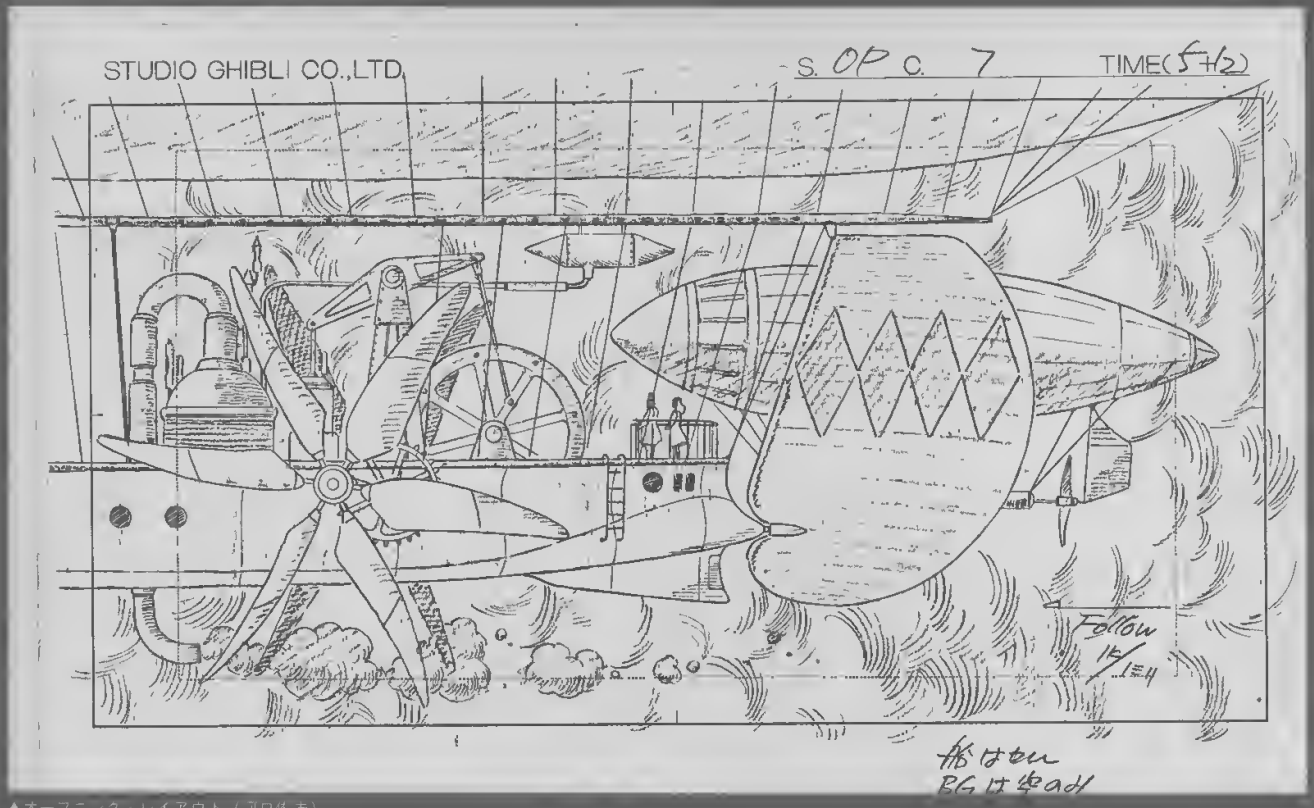
「テーマもなにも、男の子が女の子と出会ってひと肌ぬごうという(笑)話で、男になったってだけなんです。

自分自身を弁解していく話ではなくて、単純なものが必要だと思ったんです。ある子が『ラピュタ』を見て『爽快な話ですね』といってくれたんですが、この映画をよくぞ受け取ってくれたと思いましたね。

いまだから思うんですが、女の子をさらう時は礼儀正しくさらってあげるでしょう。永遠のテーマだと思う。女の子をさらうってのは最大の礼儀ですよ。でも、そう思う反面、無我無中で女の子を描こうって気がなくなってる(笑)。ハラハラドキドキってのがね。しっかり歳をとってしまったのかなあ(笑)」

――まだまだガンバってください。本日はどうも、ありがとうございました。

▲オープニング・レイアウト（河口俊夫）



▲オープニング・レイアウト（河口俊夫）

プロデューサー

高畑 勲

主題歌や音楽設計で楽しい思いをさせてもらいました。

●プロフィール　昭和10年10月29日生まれ。昭和34年東映動画に入社し、Aプロ、ズイヨー、日本アニメを経てフリー。「太陽の王子ホルスの大冒険」「アルプスの少女ハイジ」「赤毛のアン」「じゃりン子チエ」など演出作多数。

――『ラピュタ』は新しく起こされたジブリという会社で制作したわけですが、前の『ナウシカ』と同じように従来の会社を使う考えはなかったんですか？

「いや、最初はやはり『ナウシカ』と同じようにどこかの制作会社に発注しようということで始まったんです。けれども、急に劇場用作品を持ちこまれて、相手の制作会社としてみれば、人数をふやしたりして、ドーッとやって、終ったと思ったらあとは何もない、そういう形での制作しかないわけです。そうなると、制作会社のメリットは必ずしも高くない。それから、もうひとつは、やはり徳間書店が本当にアニメーションの大作をこれからも作っていこうという展望を持っているのなら、それなりに責任を持つ母胎を作った方がいいのではないか、ということで新しい制作会社を提案したんです。

しかし、もし原徹さんに制作をとりしきっていただけなければ、これは無理だったと思います。ジブリで制作できたのは、原さんのおかげです」

――『風の谷のナウシカ』に続いて2回めのプロデューサーですが、今回の仕事はどういう形だったんでしょうか。

「例えば『ナウシカ』パート2をやるというなら、徳間書店としてはぜんぜん問題がないでしょう。かなりの予算案でもGOサインが出るでしょうが、今回はまるで別の作品です。

しかも、宮さん（宮崎駿氏）が常日頃アニメーションというのはこうでなければいけないと考えている、そういう作品をここで打ちだすわけですから、ここはやはり協力体制をつくりたいと思ったわけです。

企画書にあんな長い文章（112ページの企画の変遷）に収録してあるので参照してください）を書いたのも、対外的というよりも、まず徳間書店側に『ラピュタ』を作ることは現在、非常に大きな必然性があるんだということを訴えたい――プロデューサーとしてはそういうつもりで書いた文章です」

――製作内部にコンセンサスを作っておきたかったということですね。

「しかも、この作品はそれなりに金がかかるということもわかってほしかった。『ナウシカ』パート2なら金を出すけど、子ども向けの作品を作るのだったら少し製作費を安くできるのでは……そう思われては困るわけです。これは娯楽大作として作らなくてはいけない。そういう考えが要るんじゃないかということも同時に表わしたいと思ったんです」

――逆に、娯楽大作として作らなければ、宮崎さんがめざしているものは手に入らない。

「そういうことです。それで初めて生きる企画ですから。予算もその考えに基いてたてたつもりです」

――『ラピュタ』は血湧き肉躍る冒険漫画をめざしているわけですが、現在、血湧き肉躍る作品を作る難しさというのは、どういうことなんでしょうか？

「例えば、宝島へ行くという話があったとします。〝昔は、こんないい話があったねえ〟という印象を与えることは不可能じゃないでしょう。今、スティーブンスンの『宝島』を読んでおもしろいというのと同じです。

〝いい時代だったね〟〝その頃は、こういうのがすごくおもしろかったんだよ〟といいながら、やはりそれなりにはおもしろい。ただ、少しベールがそのおもしろさの上にかかっている。

そうではなく、宮さん流にいえば、〝今の人たちにわかる言葉〟〝今日の言葉〟で、1986年の現代人に向けて作るのは、難しい仕事だと思うんです。

その中で、本当にこころよく映画館から、自分もその冒険に立ち会い、一緒に主人公たちと活躍したような気分で出てこれるなんて、これはもうステキな体験だと思う。だけど、なかなかそんなものは味わせてくれないし、作りにくくなっている。それは、ぼくだけじゃなく映画人や観客、誰しも一致する意見じゃないかと思うんです。

それをめざすわけですから、これは『ナウシカ』に倍する努力じゃないですか？

結果としては、『ラピュタ』は、いわゆる最初のこころざしとは少し違ったかもしれない、出来上がったものを見ると。だけど、宮さんはそれに肉薄し、そのために全精力を費し、能力の限りをつくしたと思うし、スタッフも本当によく頑張ってくれました」

――『ナウシカ』の場合は、宮崎さんの原作漫画があったわけですが、今回はオリジナル作品ですね。『ラピュタ』を作ろうというとき、宮崎さんとは作品の内容についてかなりこまかく話されたんでしょうか。

「いえ、そんなに話してません。宮さんがどういうものを作りたいかということについては、それまでのつきあいやいろいろなことで、基本的にはこまかく話しあわなくても、わかっているんです。それをドンと打出してもらいたいという気持ちがあったということです。

アニメーションにはいろいろあるわけで、なにもこれが唯一のものでもなんでもないわけだけど、宮さんが〝本道はここにある！〟と固く信じている、そういう作品を作りたいというんです。宮さん自身今まで十分に実現しているわけではない。少しずつやってきてはいるんですが……とても全部を出しきっているとはいえない。

『血湧き肉躍る漫画映画』――そして、もうそういうものをやるとしたら、日本中を見渡しても宮崎駿しかいない――それを作るだけの能力がある、とぼく自身が見ている宮さんにその機会が訪れた。そしたら、バック・アップしたい。宮さんの中にあるものをドーンと一気に出してほしかったということです」

――普通の平凡な少年像としてのパズーはどうでしょうか？

「宮さんが念頭に普通の少年を置いてやろうとしたのは、たしかです。特にストーリーの出発点でそうです。しかし、宮さんの世界、宮崎ファンタジーを成りたたすためには、普通の少年じゃやはり無理なんです。結果的に

みれば、パズーも普通の少年とはいえませんね。でも、作り手の思いの中ではあくまで普通の少年としてとらえていきたい。その気持ちが宮さんにとって大切なのだと思います。

少年にしろ少女にしろ、宮さんは、現実にいる子をそのまま示したいのではなくて、宮崎駿が「かくあってほしい」という子ども像を打出す。それは常に一貫しているんじゃないですか。金貨をもらってオメオメ帰って来た平凡な子どもでもここまでやれるんだ、というのを作品の中でリアルに実現してみせたいんです。それが見てくれる子どもたちへの励ましとなるだろうし、宮さん本人の確信をさらに強めることにもなっているんだと思います。

つまり、宮崎ファンタジーのなかでは、子どもは子どもでありながら、子どもにとどまっていないんです。物語のなかで常に自己実現を果してしまうんですから。パズーとシータの関係もそうなってますね。その過程が宮さんにとって大切なんです。だからこそ、ますます出発点では、無名の普通の子どもとしてとらえておかなければならないんだと思います」

――宮崎さんは音楽面の演出は、高畑さんに一任したといわれるんですが。

「そんなことはないですけどねえ(笑)。ただ、また久石譲かというような意見もあったようですけど、久石譲さんにお願いしてぼくは本当によかったと思っています。

でもね、実は今でも気にしていることがひとつあるんです。それは『ラピュタ』にもし音楽を全然入れなかったらどうだったんだろうということです。

この映画はそれでも成立したと思う。そして、むしろきっと雲の上とか、ラピュタの現実感をひしひしと感じたんじゃないか。そうすれば、一種観客が特別な体験をする映画になったと思います。

ただ、観客はくたくたに疲れるでしょう。もう現実音だけですから、常に緊張をもって画面に集中していなければならないですからね。

しかし、これはやはり娯楽映画ですから、音楽は入れました。むしろ積極的にです」

――久石さんの音楽は、今回どういう感じで進められたんですか?

「イメージ・アルバムから出発した『ナウシカ』の結果がよかったので、今回もイメージ・アルバムをまず作曲してもらったんです。

そして、イメージ・アルバムを聞いて、非常に感激しました。イメージ・アルバムというのは、どうせ後に本番を控えているので、楽に作るというのがあると思うんですが、これは全力投球していると感じたんです。

楽想もアレンジも音も密度のあるものだったし、それを最初から打ちだしてくれた。

この音楽の中から映画としての基本的な音楽設計ができると思ったし、宮さんも出来上がりを聞いて〝これは、いける!!〟と強く思ったんです」

――エンディングの主題歌は、高畑さんの提案とお聞きしましたが?

「ええ、まあ、今回は入れるのは悪くないと思ったんですね。

宮さんにもそういうふうにいったんですが、なぜかというとこの話は一種の宝島としてのラピュタへ行くわけですが、別に宝をもって帰ってメデタシというわけではない。一種の暗い側面もあるこの物語を見終って、観客が「ホーッ」と茫然となっているところに、歌がスッとすべりこんできて、何か気持ちを柔らげ、しかも歌を聞いている間にあれこれ頭の中で映画を反芻してくれる……勇気が湧いてくる……そのためにも、歌があった方がいいんじゃないかと思ったんです。

宝を求めて行ったんだけれど、宝は手に入らなかった。かわりに何を手に入れたんだろう……そのあたりのことですね。

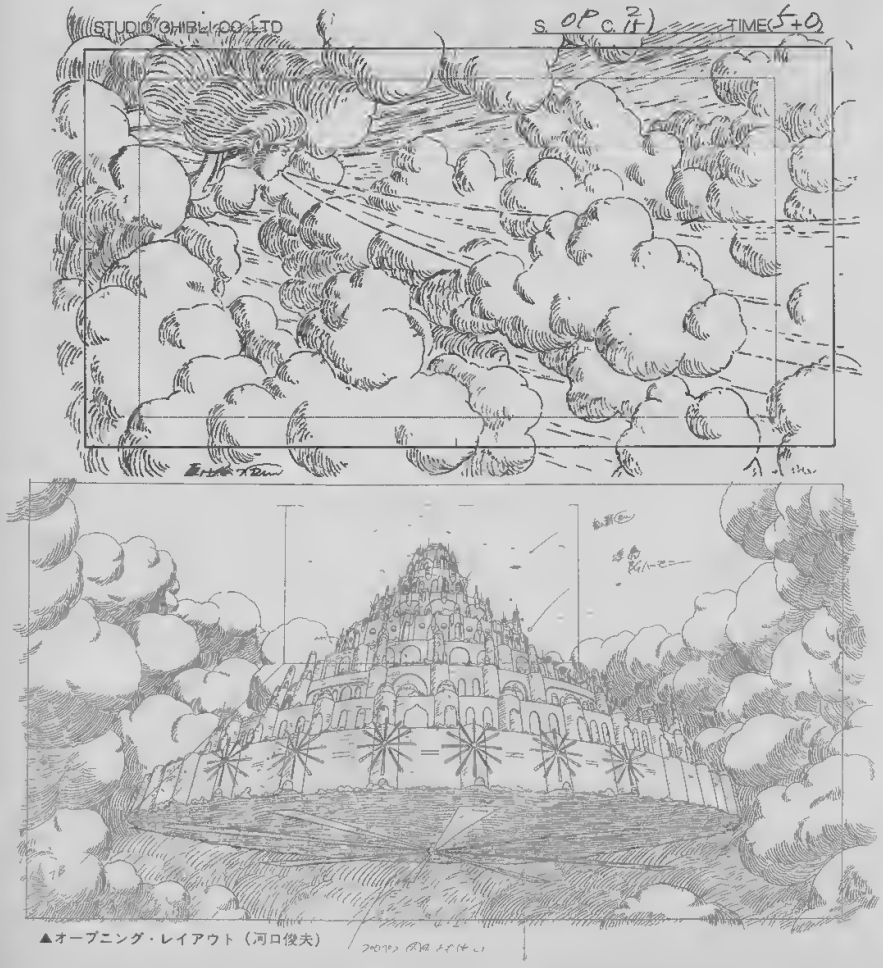
そうなると、エンディング用に、売れそうな曲をその筋専門の作詞家作曲家に頼んだりするのじゃなくて、映画全体と有機的に結びついたものでなければならない。イメージ・アルバムの「パズーとシータ」という曲はまさにそれにぴったりでした。このメロディーを映画のなかでふたりのテーマとして一貫して使い、最後に歌にして聞かせたい。

それで久石さんに提案して、あのメロディーに「サビ」を書き加えてもらったんです。中間部の盛り上がるところですね。そしてその一方で宮さんに、主題歌を入れるならどういう内容にしたいか、どういうことを云いたいか、それをメモでもなんでもいいから書いてくれ、といったんです。

その両方ができて、メロディを口ずさみながら宮さんの走り書きをつらつら見ていたら、おどろいたことに、これがうまくあいそうなんです。それで言葉をちょっと変えたり削ったり伸ばしたりして譜につけてみたんです。

そのいい加減なものを出発点の叩き台にして、あとぽくと久石さんで補作というか、整理したのがいまの歌詞なんです。

自分で演出をやっていると、とてもそんなヒマはないんですが、この主題歌づくりや、映画音楽の音楽設計に加わらせてもらって、今回もずいぶん楽しい思いをさせてもらいました」



▲オープニング・レイアウト（河口俊夫）

作画監督

丹内 司（つかさ）

日常の芝居をちゃんと描けば アクションも生きてくる。

●プロフィール　昭和29年3月6日生まれ。タカ・プロからOHプロ、テレコムをへて、現在スタジオぎゃろっぷ所属。『カリオストロの城』『じゃりン子チエ』原画。『名探偵ホームズ』作画監督などを担当。

――『天空の城ラピュタ』の仕事の話はどういう形で宮崎さんからあったんですか？

「最初、話があったのが、去年の4月頃ですか、宮崎さんから〝今度、漫画映画を作るんだよ〟という話で、〝おもしろそうですね。ぜひ、がんばってください〟と言っていたんです。これは、8月頃話があるかと思ったんですが、見る方がいいなあ……やると大変だろうとは思っていたんです」

――それで依頼があったわけですか？

「7月中旬に電話があって〝仕事でやってくれないか〟という話で、断わるつもりでいたんですけど、〝レンガひとつひとつ積み上げるつもりでやろうじゃないか〟〝やらなきゃ男じゃないよ〟とかいろいろいわれて(笑)、とりあえずやってみようかということでやったんです。新「ルパン三世」の中で2本、宮崎さんとはやっていて(「死の翼アルバトロス」「さらば愛しきルパン」2本とも宮崎駿演出、丹内司作画監督作品)、チェックのやり方は知っていましたから」

――宮崎さんのキャラクターは、いかがですか。原画マンの立場では？

「宮崎さんのキャラは、あるニュアンスが入っていて難しい。キャラ表も作ったんですが、絵コンテもAパート途中でしたし、原画が入るまで決定できる状態じゃない。最初から準備稿のつもりでした。原画を始めるまでのたたき台で、それを参考に原画を描いてもらい、それを作監チェックで修正して、修正キャラをまとめて、キャラ表のようにして原画の参考にしてやってもらったんです。原画はやりにくかったかもしれませんね」

――丹内さん自身が原画を担当したカットも何カットかはあるんですか？

「30カットあります。洞窟の中にパズーとシータが降りて、ゴンドアの谷の回想。ポムじいさんが出てきて、外に見送るまでです。原画が上がってくるまで、作画監督の仕事がないので待期中にやりました」

――宮崎さんはアニメーター出身の演出家ですが、かなり御自身でも原画チェックに手を入れたりとか、やられるんですか？

「宮崎さんの仕事の場合は、作監補佐みたいな仕事になりますね。監督が原画のタイミング、動きまでチェックして直して、整理して動画に回していくというやり方なので、こちらは宮崎さんのカバーしてくれる分、修正に専念すればよかった。それでも、劇場用アニメの作画監督は初めてという緊張感があったり、キャラクターのニュアンスが微妙で苦労しました」

――先ほどから、何度か出てくるキャラクターのニュアンスというのはどういうことですか？

「同じキャラクターの表情が、シーンによって、感じている気持ちによって微妙に変わるということです。例えば、ドーラなら、前半は悪人、中半はエネルギッシュな婆さん、ラストは善い人……シーン、シーンで見せる表情を変えているんです。

笑ったり、泣いたり、きばったり……これはまだやさしい。日常のなにげない表情の方が宮崎さんのキャラクターは、実に難しいんです」

――丹内さんが描いていて、お好きなキャラクターというと誰になりますか？

「描きやすいのは、ドーラ一家で、描いていて楽しいし、演技もおもしろくできます。あの息子たちは、思っている気持ちがそのまま外に出てしまうでしょう(笑)。気持ちがハッキリしてるのでやりやすいんですね。

ムスカも悪役然としたキャラクターじゃないからおもしろかった。後半から狂気じみた感じになっていきましたけど」

――アクションと日常芝居のどちらが丹内さんはお好きですか？

「日常芝居はそれだけじゃつまらないけど、それを映画の中でちゃんと描けば、アクションも生きてくる。全体の流れの中で、芝居が入ればふくらんでいける。どちらもといえないですね。ぼくはマンガチックなほうが見ておもしろいですけどね(笑)」

――原画の上がるペースは、どうだったんですか？

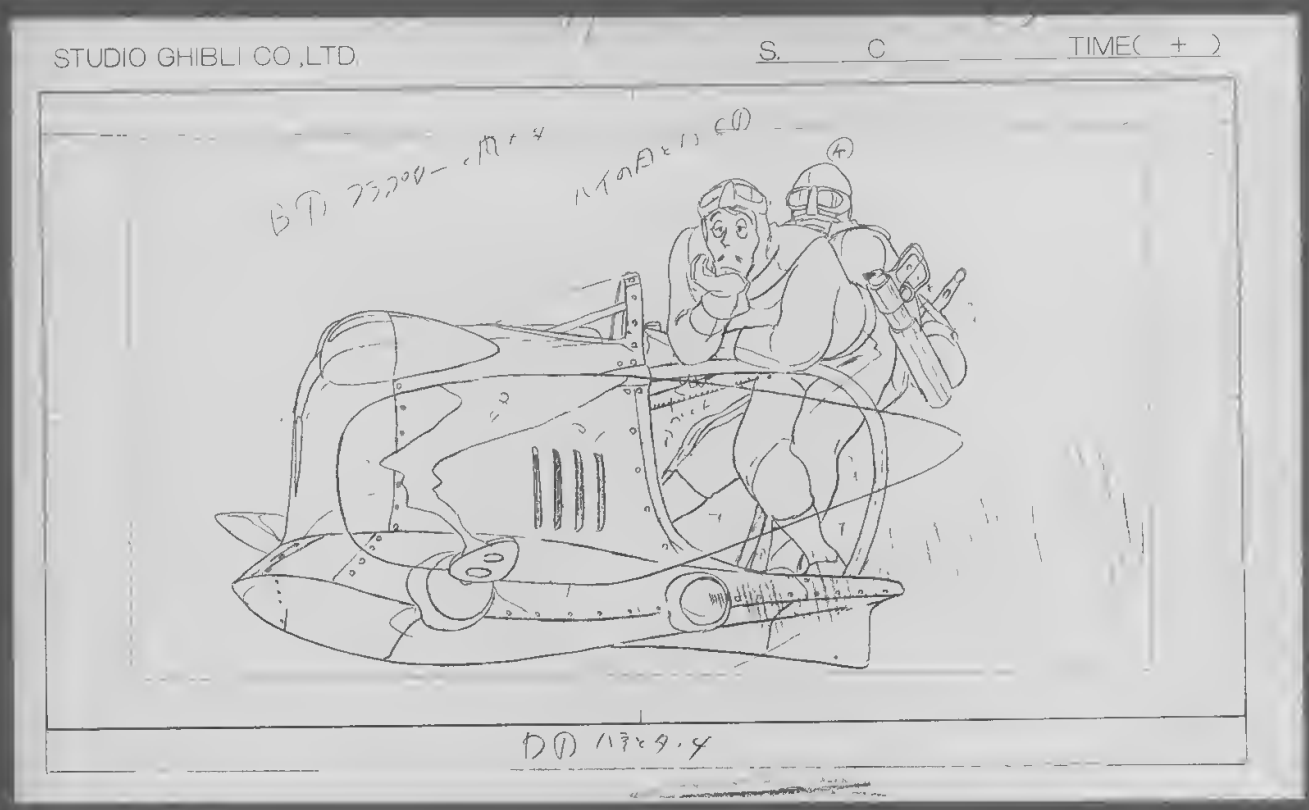
「前半は、宮崎さんと初めての人が多かったので苦しんでいたようですが、中半から作品のイメージをつかんで、よく上がってきました。演出の宮崎さんにもすぐ見てもらえるし、原画、動画、仕上げ、美術が一か所でやれたメリットは大きかったと思います」

――丹内さんはどんなアニメをこれからやっていきたいですか？

「こういうのというのは、具体的になくて、自分も子どもがいますから、そういう年齢にあう作品をやってみたいですね。昔、高畑さんや宮崎さんの作った作品を見て、『スゴイなあ』、こういうアニメがあるんだという驚きはありました。『アルプスの少女ハイジ』なんかアニメというより、映画としておもしろいと思います。映画としておもしろいものというのがやはりいいなあ」

▲980カット、修正原画（丹内 司）

▲423カット・レイアウト（井内 司）



▲907カット・修正原画（井内 司）

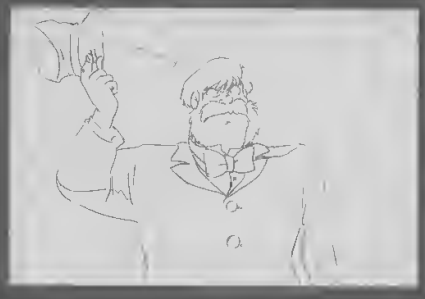
金田伊功 原画 レイアウト SELECTION

『ラピュタ』の原画頭、金田伊功さんは８月いっぱい海外旅行中で取材できませんでした。ここでは金田さんならではのレイアウトと原画をお見せします！
●プロフィール　昭和27年２月５日生まれ。「ゲッターロボG」「ガイキング」「ザンボット３」「ダイターン３」「さらば宇宙戦艦ヤマト」「銀河鉄道999」「風の谷のナウシカ」原画。「バース」監督。現在フリー。

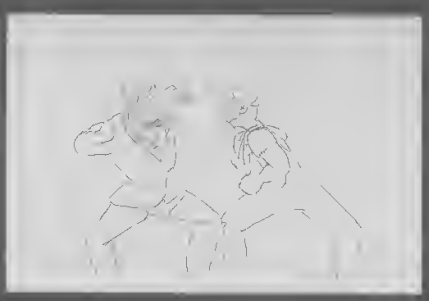
▲293カット・レイアウト（金田伊功）

▲1148カット・レイアウト（金田伊功）

▼254カット・原画(金田伊功)



▼265カット・原画(金田伊功)



金田さんの原画シーン

金田さんが担当したカットは、バズーとシータがスラッグ渓谷の街へ逃げこんでくる233カットから親方VSシャルルのパワフル大ゲンカの269カットまで、街へつっこんでくるドーラの車の28-カットから走り去っていく297カットまで。ここでは、力のためと金田アクションならではのカラッとした陽気さとユーモアを味わえます。後半の竜の巣に引きこまれそうになるタイガーモスVSゴリアテ、竜の巣に突入したバズーの男らしい表情と竜の雷、父さんの幻の-090-139、-14-163カットも金田さんの担当です。アクションの金田といわれるタッチも一段と人間に密着してきた感じがしますね。（編集部）

原画
名倉靖博

昭和34年1月10日生まれ。「赤ずきんちゃん」(作画監督、キャラ・デザイン)、「綿の国星」(原画)、「とんがり帽子のメモル」(キャラ・デザイン、作画監督)を経て、「天使のたまご」作画監督。現在フリーでイラストも手がける。

――名倉さんは、どういう形で『ラピュタ』への参加が決まったんですか？

「『天使のたまご』の作監をやっていたとき、宮崎さんの次回作の原画がやりたいなあといってたんです。『天たま』で原画だった二木さんがそれを知ってて、宮崎さんにいってくれたらしく、宮崎さんから電話をもらいました。宮崎さんのファンでしたし、題材的にも興味があって、12月ごろから参加しました」

――全体で原画は何カットなんですか？

「70カット前後だと思います」

その中で印象的なカットはどれですか。

「ティディス城でシータの飛行石が光りだすシーンがありますね。あの窓に光が走るところが好きです。あの飛行石の光は、宮崎さんと相談しながら描いたものなんです。こちらが適当に描いていき、宮崎さんが処理を決めていくやり方です。宮崎さんは黒い光や、うねる光を見て、『ちょっと魔法っぽいねえ、この光は』といってましたねえ」

――難しかったのはどこですか？

「飛行石が光りながら、風がふいてシータが悲鳴をあげるカットが難しかった。風がおこりながら、シータに芝居をさせ、光がうずまくということをひとつの中でやらなければいけないんです。ここは苦しみました」

――映画の中で好きなシーンは、どのへんですか？

「ティディス城でロボット兵が壊れるあたりや金田(伊功)さんが原画を描いた、パズーが嵐の中でお父さんの幻を見るところが好きなんです。初号の試写で見たとき、感動しました」

――名倉さんは、これからどんなアニメや仕事をやっていきたいんですか？

「『ラピュタ』みたいに、表情を出す芝居も好きなんです。リアルなものと、『メモル』みたいにかわいいものの両方をこれからもやっていきたいですね。あと『新ムーミン』が好きだったので、ああいう作品もやりたいです。『まんが日本昔ばなし』みたいな作品もひとりでやれるようになればいいんですけど。イラストもやりたいので、まだまだ勉強しなけりゃいけませんね(笑)」

▲719カット・レイアウト(名倉靖博)

原画
河口俊夫

昭和34年7月15日生まれ。グリーンボックスから二宮事務所、マッド・ハウスを経てフリー。主な作品に「黄金戦士ゴールドライタン」(初原画)「未来警察ウラシマン」「バース」「ボビーに首ったけ」「天使のたまご」などがある。

――河口さんは、どのへんのカットを担当されたんですか？

「ムスカが初めてシータを地下の格納庫へ連れてゆき、ラピュタの秘密を話して聞かせる場面と、パズーがドーラたちと一緒にフラップターで要塞へシータを助けに行って、シータを救いだして脱出する辺りです」

――オープニングの原画もやってますね。

「あれは宮崎さんのレイアウトでしっかりしたのがありましたので、かきおこしただけという感じでした」

――宮崎さんのレイアウト・チェックはかなりきびしいものなんですか？

「そうですね、きびしいですよ。でも、こういうチェックの仕方は、宮崎さんのシステムだと思ったので、特にそんなにきつくは感じませんでした。それに前からいろいろおどかされていましたからね(笑)」

――ジブリには、いつ頃入ったんですか。

「ぼくは10月の初めです」

――フラップターのアクションというのは、けっこう難しいんですか？

「フラップターそのものは難しいということはないんですが、ただフラップターの重量感というか、人間があの小さい乗物に乗っていてというバランスのとり方が、ちゃんと出来るかなぁと思ったことはあります。ナウシカの乗るメーヴェみたいに風にあおられる、風に乗る感じじゃなくて、かたまりが進んでいく感じが出せればとは思いました」

全体で原画は何カットですか？

「100カットと少しです」

――気に入ったシーンはどこですか？

「タイガーモスの中の生活感のある描写がありましたね。宮崎さんが好きそうなシーンですけど、あそこがよかったですね」

――宮崎さんの作品には、シリアスなものとそうでないものがありますけど、河口さんはどちらが好みですか？

「やはり理屈ぬきに、バアーッと行けちゃう作品の方が好きですね」

――河口さんは、宮崎さんのキャラは描きやすかった方ですか？

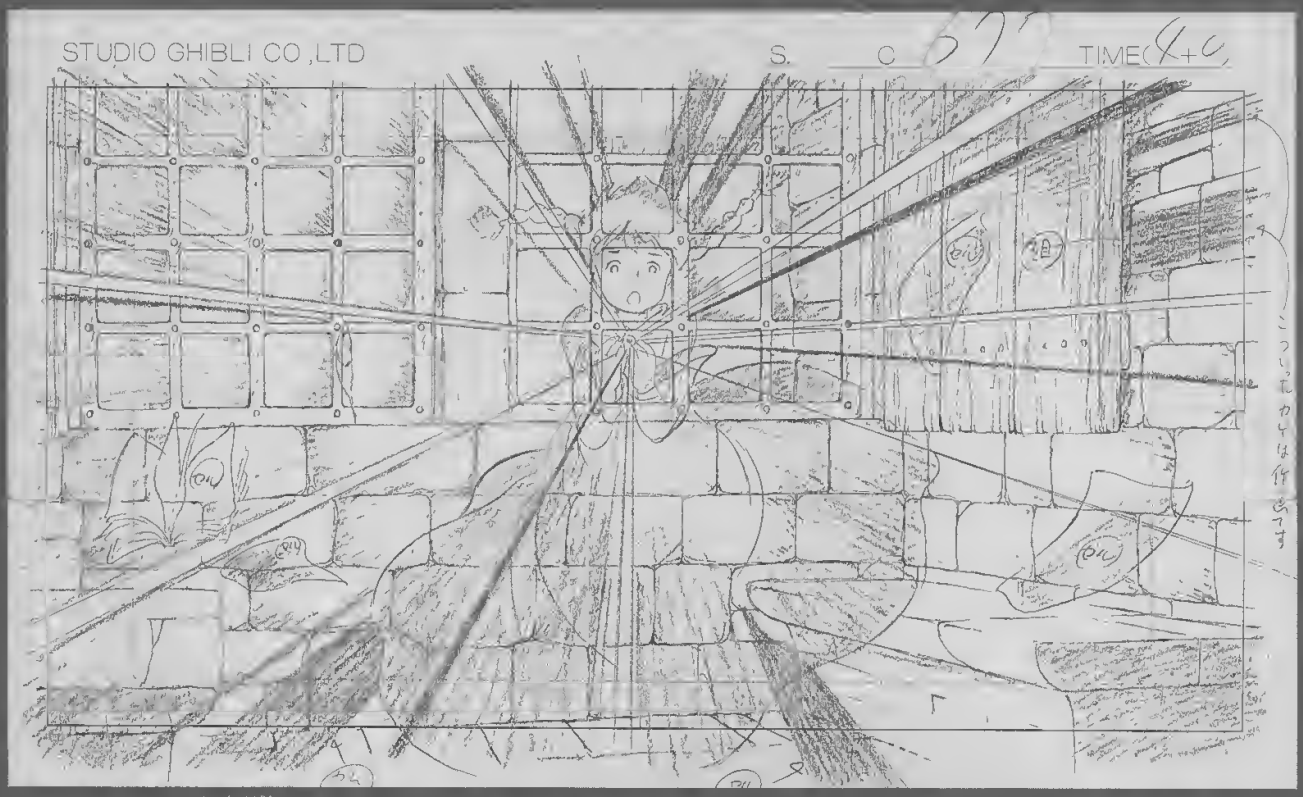
「ぼくはもともと骨格がはっきりしている方が描きやすいんです。楽なキャラではありませんでしたけど、つかみやすかった方だと思います」

――去年から河口さんはいろいろな作品の原画をやっているんですね。

「去年が『天使のたまご』。そして、今年が、『ラピュタ』。今は、ガイナックスの『王立宇宙軍』の原画です」

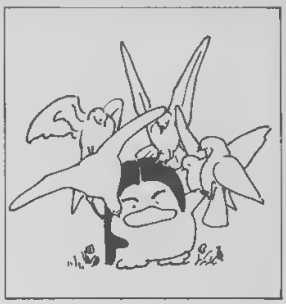
これからどういうアニメーターになっていきたいですか？

「うーん、何でもやってみたいと思うんです。できれば、CFのアニメとか、『みんなの歌』やMTVみたいな音楽をつけたアニメとか。目先の変わったところをやっていってみたいですね。ビデオ・アニメにも興味はあるんですけど、世界観みたいなものがまだ自分の絵にないんです。自分の持ち味のようなものが出せる作品が作れればいいですね」



▲677カット　レイアウト（名倉靖博）

▲837カット　レイアウト　司口智夫



原画 二木真希子（ふたき まきこ）

6月19日生まれ。大学卒業後、テレコムに入社。第二期生となる。「名探偵ホームズ」で初の原画。「マイティ・オーボンソツ」などの合作をやった後、フリーとなり「銀河鉄道の夜」「天使のたまご」に参加、現在フリー。

――「ラピュタ」にはどのような経緯で入られたのですか？

「宮崎さんが長編を作るという話を聞きまして、それでテレコムをやめて、他の作品をやりながら待っていたんです。『銀河鉄道の夜』と、その後は『天使のたまご』です」

――鳩のカットが多かったようですが、これはどうして決まったのですか？

「よくはおぼえていませんが、私は昔から鳥が好きで、宮崎さんもそのことは知ってらしたから……。その辺からじゃないですか？鳩の話ならしたいな。

テレコムにいた頃、よく新井薬師の公園に鳩に餌をやりにいってたんですよ。毎日やってると、段々なれてきて、まだ餌を出さないうちからワーッと集まってきて、肩や頭の上とか、もうそこら中にのるんです。鳩ってけっこう重いんですよ。7匹ものると大変（笑）。爪の力が弱いのか、つかまったままズルズルと落ちていくので、ミミズばれができるんです。本当にリアルにやろうと思えば、シータの腕なんかひっかき傷だらけですね」

――なるほどあのシータの演技は実体験からきているわけですね（笑）。

「あのカットはね、やりすぎたかなと思ったんですよ。ラッシュのとき、鳩ばっかり目立っちゃって、キャラクターが目立たないんです。でも音が入ったら、ちゃんとキャラの方に注意がいったんで安心しました」

――動物の動きなどは、やはり枚数がかかりますか？

「増えてしまいますね。宮崎さんからはよく注意されるんですが……。鳩も中イチ（中割りの動画が一枚しか入らないこと）で二コマ（テレビアニメでは通常三コマ）作画です。キツネリスは最初、つい中ナシ（中割りなし、すべて原画）二コマになってしまって、一カット目はそれで描いたんですけど、これはいけないと思って、つぎからは、中イチにしました。もっと効率のいいやり方をおぼえなけりゃ、いけないんですけどね」

――お好きでも、いまのアニメではなかなか鳥を描くチャンスなんてそうないでしょう。

「そうですね。『銀河鉄道の夜』でやっとサギが描けたって、喜んだんですよ。砂地で鳥をつかまえるところがそうですね。『ラピュタ』でも後半の宮殿内で、フラミンゴの飛んでいくカットも描きました」

――作品をご覧になって印象的だったシーンはどこですか？　ご自分のカットでなくてもいいんですが……。

「みんな良くってねえ。困っちゃうんですよね。どこかだけを選べといわれても選べないですよ」

――ではお気にいりのキャラクターはありますか？

「私はシータとパズーですね。どちらかといわれればシータのほうかな？　好みがオーソドックスなんですよ。あとミノハシ。何も考えてない動きがいいんです。動物なら本当になんでも好きです。逆に機械は、どうも描くのがニガ手なんですね」

原画 大塚伸治

昭和30年6月28日生まれ。「ドラえもん」で初原画。トミプロ（代表、富永貞義）に3年ほど在籍ののち、フリーとなる。「あんなぷる」で原画。その後マッドハウスに移り、「カムイの剣」の原画。他に「天使のたまご」原画。現在フリー。

――原画はどのあたりを担当されました？

「最初にやったのは、シータとパズーが洞窟から出てくるところです。そのつぎがロボット兵が起きあがってから、シータが塔の屋上から脱出するまでを3人ぐらいでやりました」

――ご自分のやったカットで気にいっているものはありますか？

「玉座の間で、シータが銃で髪を切られるところかな……」

――シータがムスカに撃たれて、倒されるカットをおやりになってますよね。

「宮崎さんに、ぼくが描くと女の人に遠慮がないからそれでいい、といわれまして……。手加減しないそうですから（笑）」

――それは意識的にそうされているわけですか？

「いえ、別にしてないですよ（笑）」

（※絵コンテの、このシーンのト書きを読むと、〝ヒロインとて手加減しない。痛そうに！〟となっている。ちなみに宮崎さんは『普通、ああいうカットだと、つい女の子に手加減して甘くなってしまうんだけど、大塚君は全然手加減しない、珍しい人です』とコメントされていた。編集部注）

――どういうところが難しかったですか？

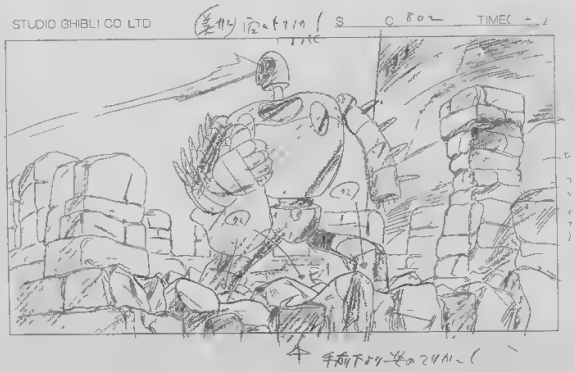
「どうすれば〝宮崎アニメ〟になるのかなあと、そればかりを考えていました。いままでにやってきたものと全然違うんですよ。それに〝宮崎アニメ〟というものに対する先入感がすごく強かったから、あまり素直に描けなかったし……。宮崎さんのタイミングとかポーズとか、どういう風に使ったらいいか……悩みましたね」

――ご自分のやったカット以外でお好きなカットはありますか？

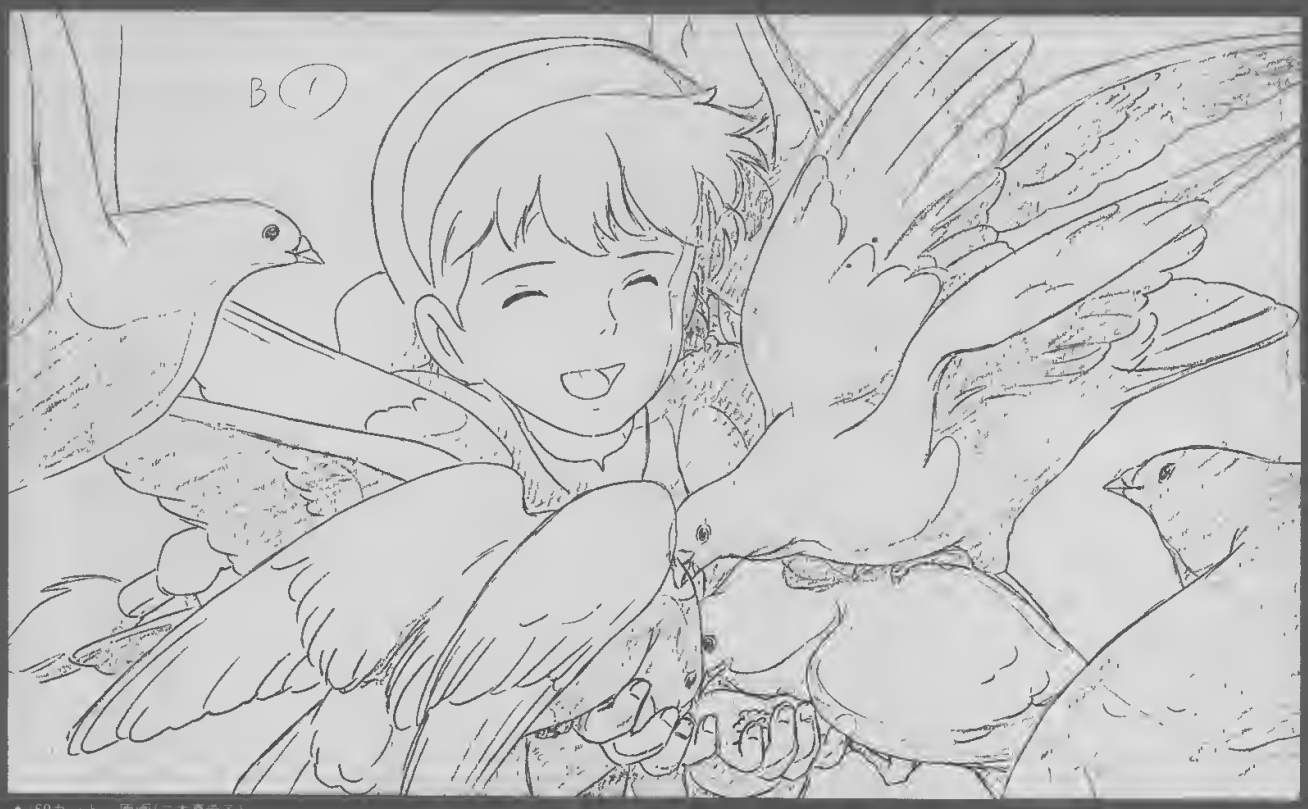
「雲がよかったですね。あとタイガーモスの見張り台でのパズーとシータの会話のシーンが生々しくて、ぼくは非常にリアルに感じました」

――ああいうシーンはお好きですか？

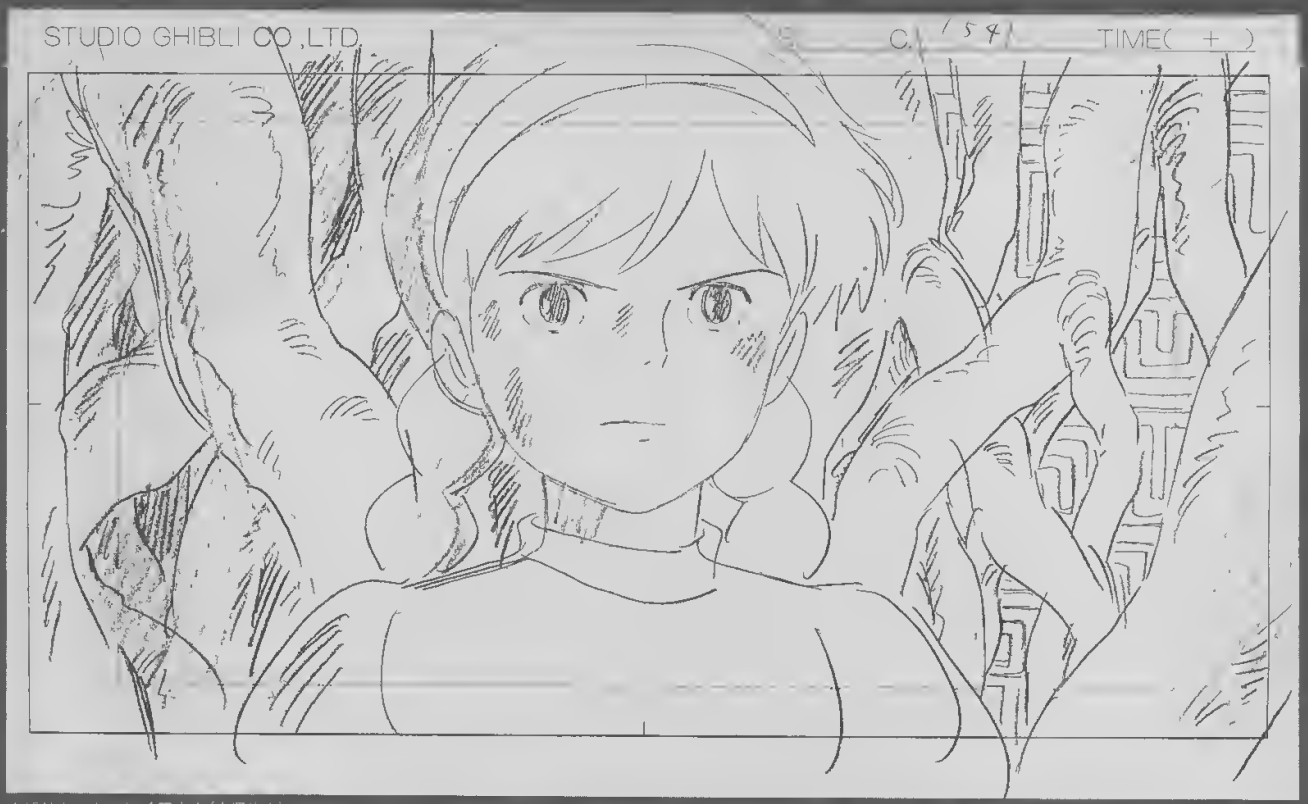
「いいえ、好きというのではないんですが、うまく見せているなあと思いました」



▲802カット・レイアウト（大塚伸治）



▲160カット・原画(二木真希子)



▲154カット　レイアウト(大塚伸治)

原画 遠藤正明

昭和35年3月5日生まれ。テレコムの第2期生で二木さんと同期。動画として『ルパン三世』(新)『じゃりン子チエ』(映画)『三四郎』をやったのち「名探偵ホームズ」より原画。『ラピュタ』へは宮崎さんの誘いで参加。現在はフリー。

――ご自分でおやりになったカットで、印象的だったカットはありますか？

「スラッグ渓谷の鉄橋上の追いかけっこと、そのあと、橋が崩れてシータとパズーが下に落ちるところ。それとゴリアテとタイガーモスが接触した後で、パズーたちが凧であがるところですね。一番まとまってもらったカットでしたので、力が入りました」

――全体で何カットくらいの原画を？

「128カットくらいです。もっとやりたかったな(笑)。はじめはひとり当たり150～160カットという話だったんですが、やはりあの密度ではムリでしたね」

――レイアウトがていねいで驚きましたが、いつもあのくらい、お描きになるんですか？

「あれはもう癖でして(笑)。そういう風に育っちゃったというか……。テレコムのときは原画描くにも、時間的に余裕がありましたからね。まわりの人の影響もあると思います。友永さんとかも、しっかり描きますし、それに宮崎さんのコンテがあれだけ描きこんであ りますからね。あれより少なくするわけにはいきませんよ(笑)。レイアウトはおもしろいですよ。建物描いたりするのはけっこう好きなんです。変な形の建物とかね」

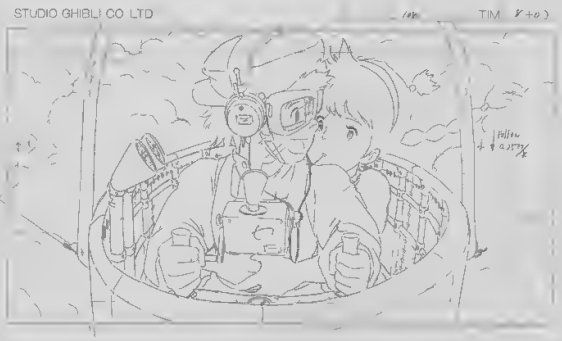
――担当された軽便鉄道のカットにも、壊れた客車とかありましたね。

「宮崎さんとはわりとつきあいがあるんで、その辺はよく知ってらっしゃるんですよ。ぼくが部屋の中とか、そういう端正なところが苦手で、ああいう汚いところのほうが向いてるというのをね(笑)」

――『ラピュタ』の中でお好きなカットは？

「福田忠さんが原画をやられたところで、タイガーモスの見張り台で、シータとパズーが毛布にくるまっているシーンがあるでしょう。ああいうカットが好きですね。最近、そういう人間の触れ合いみたいなのがいいな、と思い始めているんです。ドンパチのシーンばっかりやってるせいもあるでしょうね。

でも、ひさびさにやってよかったという仕事ができたんで、本当に宮崎さんには感謝しているんですよ」



▲1088カット・レイアウト(遠藤正明)

原画 近藤勝也

昭和38年6月2日生まれ。高校卒業後、上京。東京デザイナー学院に入り、中退して「あんなぶる」へ。「マイティ・オーボッツ」「スウィート・シー」(合作)などで原画を担当する。現在はフリー。

「『ラピュタ』に参加された経緯について、お聞かせください。

「ぼくは『あんなぶる』にいたんですが、アニメージュで『ラピュタ』の原動画募集の広告を見まして、昔から宮崎さんのファンだったので応募したんです。動画しかあいていない、というのでちょっとがっかりしたんですが、それでもいいと思って、ジブリまで絵を見せにいきました。そうしたら、元『あんなぶる』の大塚さんがいたので、宮崎さんに紹介されて、絵を見てもらったんです。それで原画でいきましょう、ということになったんです」

――担当されたカットて大変だったというか、印象的だったのはどのカットですか？

「やはりラピュタて、パズーが、空中に突き出した柱をよじのぼっていくところですね。何となく『コナン』ぽい(笑)。あそこが面白かったですね。最初の頃はフラップターばかり描いてて、さすがにあきて、人物描きたいなと思っていたら、このカットがきたんです。やってて楽しかったですよ。きたとき〝やったーっ〟と思いましたからね(笑)」

――いちばん難しかったカットというのは何でした？

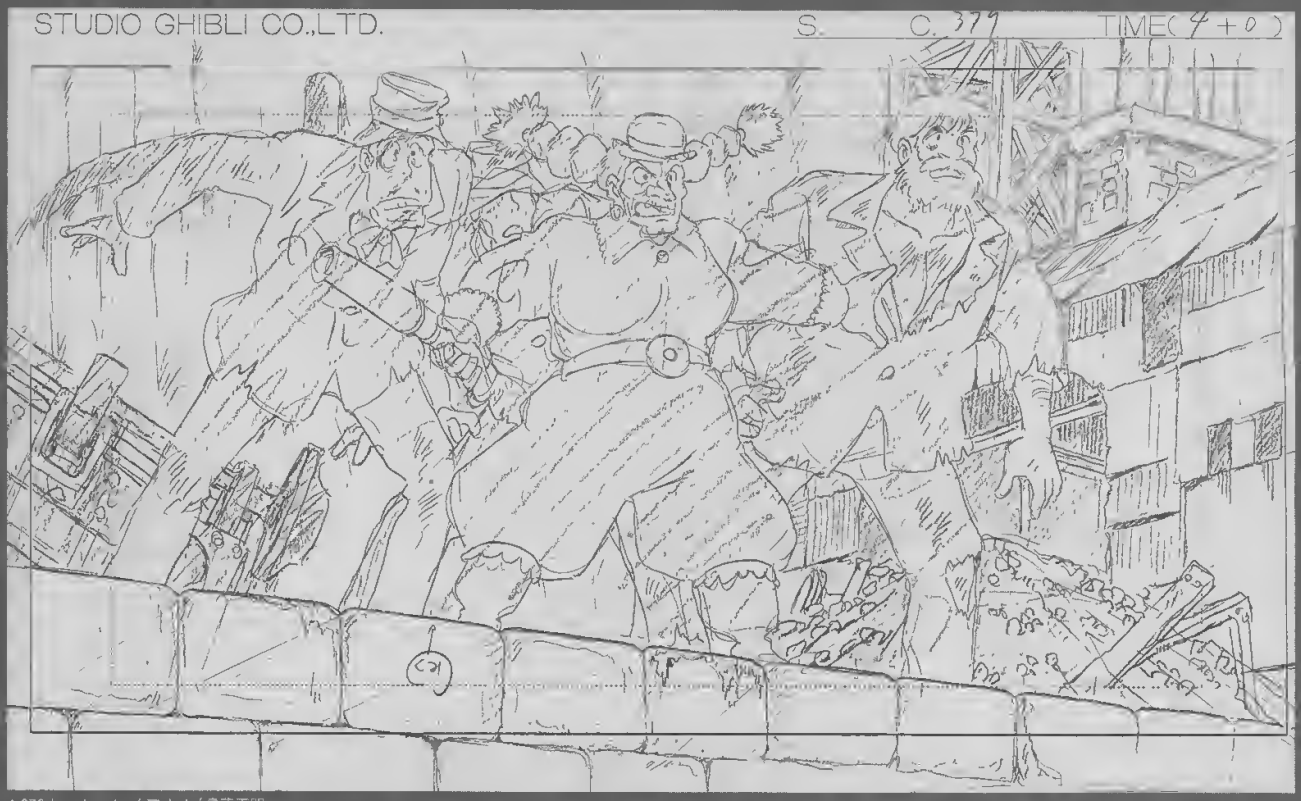
「難しいというわけじゃないけど、宮崎さんの〝火〟というのは独特の感じを持っているでしょう。できるかどうか不安だったので、来なければいいな、と内心思っていたんですけど、ワーソときましたね、あのティディス城のカットが(笑)。宮崎さんの修正してるの見ると、感じだけでさっさと描いちゃうんですよね。あんまりチマチマ、フォルムはどうか、とか考えないほうがいいみたいですね」

――今までのやり方とは違う点もあると思いますが、とまどったことはありますか？

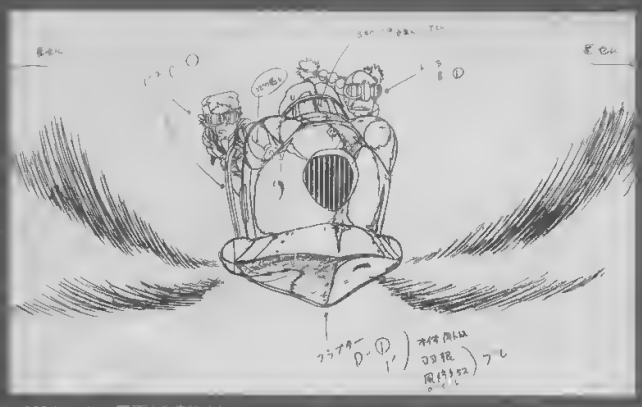
「最初、ラフでいいということだったので、今までの調子でレイアウトを描いていたんですよ。ところが宮崎さんに見せたら、これはラフにもなっていないといわれて……。ショックで10日くらいは仕事にならなかったですね。もうおれはダメなんじゃないか、とかね(笑)。15カットのレイアウトに20日ぐらいかかったんじゃないかな。原画よりレイアウトのほうが難しかったですよ」

――近藤さんはどういうアニメがやりたくて、この世界に入ったんですか？

「じつはアニメージュの影響がかなり大きいんですよ(笑)　最初は安彦さんが好きだったんですよ。つぎに宮崎さんや大塚さんのファンになって『コナン』なんか、やっぱりすごいなあと思って……。高校のときからテレコムに入りたいと思ってたんです。それでいちおう、自分なりにいろいろ勉強して、卒業のときにテレコムの入社試験を受けたんです。でも見事落ちました(笑)　一次審査には合格して10何人かのうちには入ったんですが、上京後の二次審査で落ちました。面接で落ちたという……(笑)　それでしょうがないから東京デザイナー学院へ行ったんです。この間、宮崎さんにそのことを言ったら、オレも見る目がないなあとか言ってましたけど(笑)」

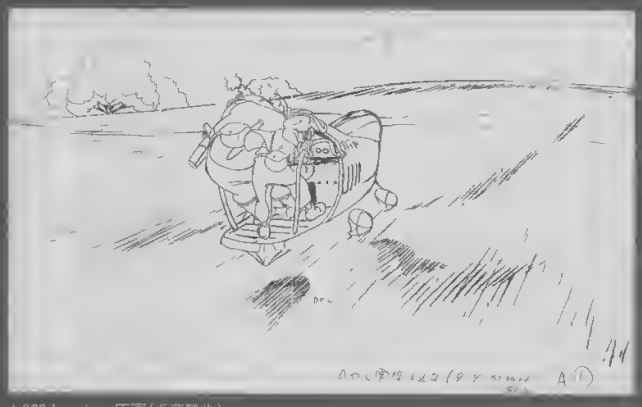


▲379カット・レイアウト(遠藤正明



▲825カット・原画(近藤勝也)

▲815カット　原画(近藤勝也)



▲808カット・原画(近藤勝也)

▲823カット・レイアウト(近藤勝也)

原画
篠原征子

■4月3日生まれ。『母をたずねて三千里』をはじめ『未来少年コナン』、『ルパン三世カリオストロの城』、『名探偵ホームズ』とずっと宮崎作品の原画をつとめる。

――『ラピュタ』のお仕事の依頼はいつごろあったんですか？

「宮崎さんが作品をやるときは、私も参加することに決まってるんです。いけないって言われたら、怒っちゃう(笑)。去年の9月6日からジブリへ入って、約150カットくらいやってます。全体の約1割ぐらいかしら」

――篠原さんのパートは、タイガーモスの生活芝居の部分だとお聞きしたのですが……。

「『コナン』とか『カリオストロ』のときは〝わあ、こんないいシーン〟なんてびっくりするようなシーンがきたんですけど、最近はシーンとシーンの間のカットが多いですね。若い人たちで上手な人が多いでしょう。アクションシーンなんかは、やる気で来てる若い人たちにやってもらったほうがいいですからね。結局、若い人にむいていないような生活シーンが、私のほうに来る(笑)。最初の打ち合わせしたところは宮崎さんが決めたんですけど後のほうは、ここならやらせてくれるなと思って私がここをやりたいと言ったんです」

――どこのシーンですか？

「Bパートの最後の、パズーとシータがフラップターの上からスラッグ渓谷を見送るところと、タイガーモスの台所のシーンです。機関室のところも、最初は男の人がやる予定だったらしいんですが、意外と時間をくうみたいなので、私にまわってきたんです」

――お好きなキャラというと、

「描けるかどうかは別にして、やはりドーラです。絵コンテを見たときからやりたいなと思いました。あ、それから、キャラじゃないけど、フラップターをちょっと描けたんですよ。普通は女性にはまわって来ないようなところでしょう。うれしかったですね」

――あんまりそんなシーンはまわってこないもんですか？

「ええ、『コナン』ではラナ、『カリオストロ』ではクラリスの芝居が多かったですね。男の人がやると、演技がゴツくなったり、女の子のイメージだけで描いてしまう場合が多いでしょう。やはり、女性が描いたほうが自然に描けるからなんでしょうね。逆に、アクションは男の人がいいですね。女性は、男性のやったアクションをさらに広げようということはあまりしないけれど、男性は先頭に立ってどんどんアクションを開発しているような気がします。でも、これからはわかりませんよ。女の子は強くなってますからね(笑)。いまの小学生や中学生の子が作画に入ってくるような時代になったら、男の子よりすごいアクションを描くかもしれませんよ」

――もう作品は劇場でごらんになりましたか？

「ええ、見ました。『ナウシカ』のときとちがって、小さい子もいておとなもいて、子どもがワーッと笑う声がしたかと思うと、こんどは〝だてに、女を50年やってるんじゃないよ〟とドーラがいうシーンでは、おとなが〝ドドーっと笑ってね。熱気みたいなのが伝わってきて、観客が映画といっしょになっているいい雰囲気でうれしかったですね」

原画
友永和秀

■昭和27年4月28日、福岡県生まれ。『ゲゲゲのゲーロボG』、『新ルパン三世』、『カリオストロの城』など数多くの作品の原画を手がけ、『坊っちゃん』をはじめ、『名探偵ホームズ』などの作監をつとめる。現在、テレコムに所属。

――今回の参加は、宮崎さんの要請で？

「宮崎さんでなく、丹内(司)さんから、ちょっと手伝ってくれないかという話がきたんです。それで、会社(テレコム)の諒解を得て正式に出向という形でジブリに入りました」

――何カットおやりになったんですか？

「50カットくらいかな。もう最後のころに入ったから数的には多くないですね。Dパートのヒコバエの生えているところで、ゴリアテがやられるのが映っているシーンの前後です。……最初のあたりもやりたかったなあ」

――最初のどのあたりですか？

「ドーラがオートモービルでパズーたちを追い回すあたり。うーむ、もっと早く作画に入ってればよかった!!(笑)」

――自分の担当パートでは、どこらへんがお好きだったんですか？

「好きというより……どうも調子が出ないうちに終わっちゃったという感じです。最近ずっと合作アニメやってたでしょう。アメリカマンガ風の線がぬけなくて、なかなかうまく描けませんでしたね」

――ひさびさの宮崎アニメでしたからね。

「宮崎さんの女の子って難しいなあ。描けない！」

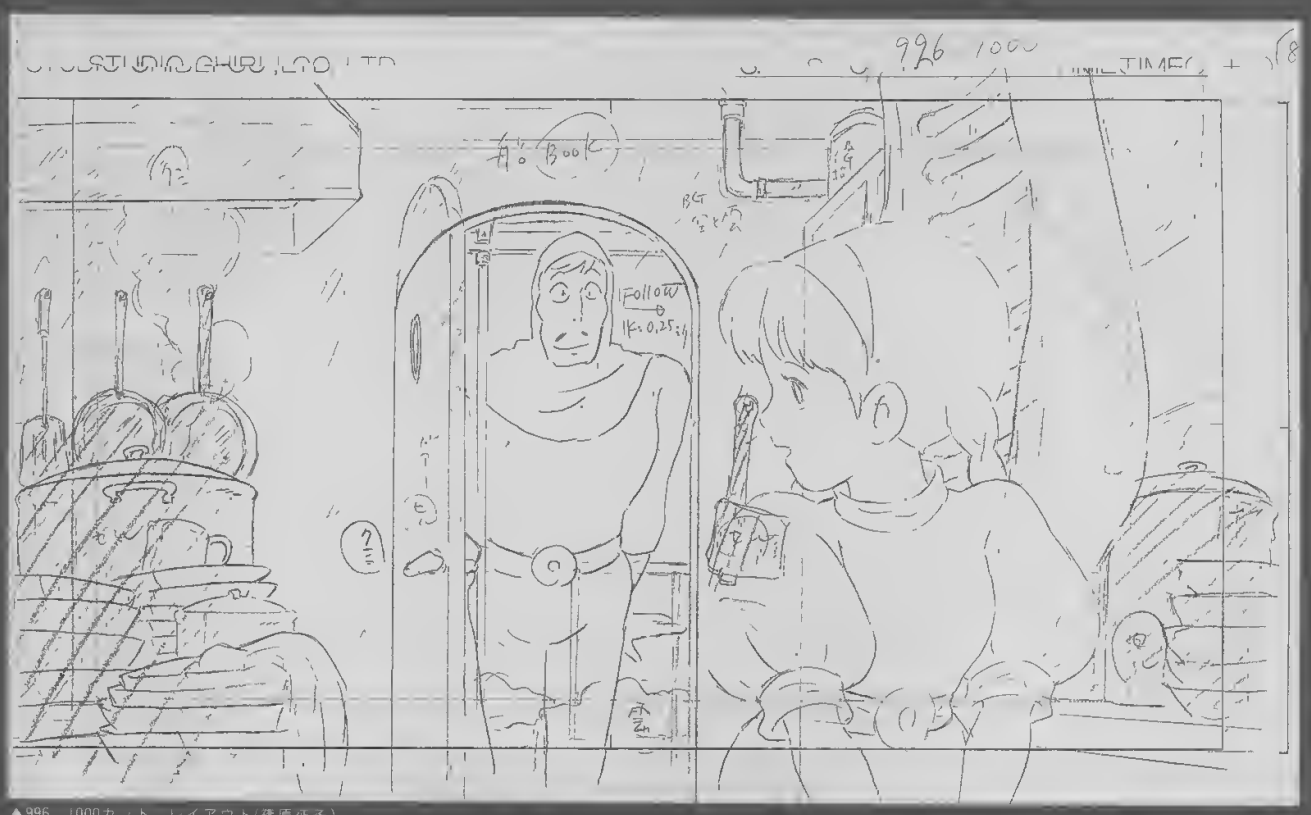
――そうですか？

「なんか……顔が描けない!! だめ、似ても似つかない(笑)。シータがいじめられるシーン、ああいうのはもうダメですね。宮崎さんからは、ヒロインだからって手加減しなくていい、痛そうにいじめてくれって言われたんですよ(笑)。極めつけは、鉄砲でバーンとおさげを撃たれちゃうでしょう。あれはすごいなあ(笑)」

――試写はごらんになりましたか？

「ええ、ストーリーがどうのこうのというより、画面に圧倒されましたね。やりたい放題やってるという感じね。最初、絵コンテもらってバーッと見たとき、『ホームズ』のときなんかによく見たような絵があったわけ(笑)。『ラピュタ』は、いままで宮崎さんがやってきた演技とかアクションがもっとコッテリと盛りつけてある、というような作品なんですね」

▲1467カット・レイアウト(友永和秀)



▲996 1000カット レイアウト(篠原征子)

▲1507カット・レイアウト(友永和秀)

原画 前田真宏

昭和38年3月14日生まれ。「超時空要塞マクロス」等を経て、「風の谷のナウシカ」で原画を担当。現在「王立宇宙軍」に参加している。

――いままでどのような作品に参加しましたか？

「最初は『マクロス』のTV版第9話です。原画とレイアウトをやりました」

――そのあとは？

「ダイコンⅣのOPアニメです（笑）。監督の赤井孝美さんと同郷でつき合いがあったもので。最後の群衆シーンをやりました」

――そのあとに「ナウシカ」ですね？

「原画を少し」

「『ナウシカ』のあとも、ときどき二馬力に遊びにいっていて、新作をやるなら是非参加させてほしいとお願いしていたので、今回参加させていただきました」

――現在は？

「『王立宇宙軍』の原画をやっています。もともと、『王立』をやっていたのですが、宮崎さんが『ラピュタ』を作るというので、『王立』のほうを無理いって休ませてもらい参加しました（笑）」

――「ラピュタ」は何カット位おやりになったんですか？

「36カットです。最後のほうの石がバラバラと落ちる崩壊のシーンが主です」

――あのシーンでは、ロボット兵と一緒にムスカも落下してますよね。

「気付かれましたか。あれは絵コンテにムスカと指示が書かれてあったんです」

――「ラピュタ」をご覧になって、どんなシーンが気に入られましたか？

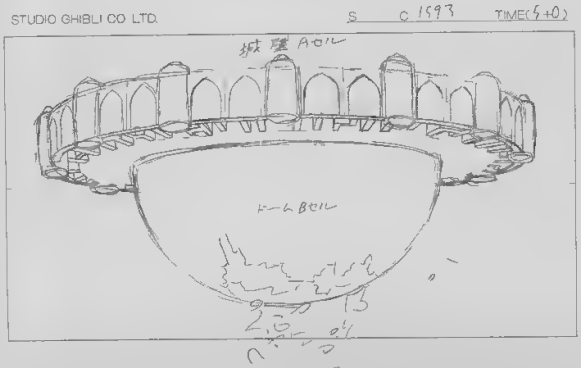
「ポムじいさんのシーンが好きですね。ポムじいさんのセリフに、あの作品のすべてが集約されているようで……。あと、ラストのエンディングが好きです。雲のない地球というか〝星の王子さま〟だなアと」

――お好きなキャラクターは？

「海賊の子分で〝コ〟というのが好きです」

――前田さんはアニメで、これからやってみたい作品は？

「いきなり難しい質問ですね。いまはまあ、『王立宇宙軍』へ全力集中というところです」



原画 川崎博嗣（ひろつぐ）

昭和33年12月7日生まれ。芸大卒業後、OHプロに入社。「じゃりン子チエ」の動画に参加後、「小天狗テン丸」で原画を担当。「ナウシカ」では小松原一男氏のもとで原画を担当している。

――何カットくらい担当されたのですか？

「60～70カットです。Aパートの終りとDパートです。でも、Aパートに時間がかかりすぎてしまってDパートは少ししかやっていません。ラピュタが崩れてしまうあたりの破片なんかを前田さんの手伝いという感じで少しだけやりました」

――お好きなキャラクターというのはありますか？

「ドーラ一家をだいぶ描きましたから、あげるとすると、あの凶悪ババア（笑）。最初はね『何だコリャ』とか思ったんですが、描いていくうちに変っていくんですよ。結局、物事を楽しんでやっているという……。ムスカみたいな冷酷な凶悪さとは違うものでしょう。そういうキャラクターはやっていて面白くなってくるんですよ」

――お好きなシーンは？

「ティディスの要塞からシータを救出するシーンがいいですね。パズーがちゃんと主人公していて良かったです」

――宮崎さんとの仕事を終えての感想を聞かせてください。

「小松原（一男）さんに『恐いぞぉ～』と驚かされていたんですが、そういった感じはなくて『オヤジ』って感じでしたから、仕事はしんどかったんですが、やれて良かったですね。とにかく最初は、宮崎さんのやり方が判らなかったし『絵コンテを見て、そのまま描くんではない』といわれまして悩んだりしました。それに個性的な方なので圧倒されっぱなしでした。

ドーラの車が鉄橋を走っていくシーンを直されてるときも『ブワッ――!!』とか車の音を口ずさんでやっていくんです。そして、あのシーンは破片を飛び散らしながら走っていくところで『お前は破片になるんだぁ』などと叫びながら仕事を進められるんでビックリさせられましたね」

――ほかの作画の方も個性的な人が多かったと思いますが、そのあたりはどうですか？

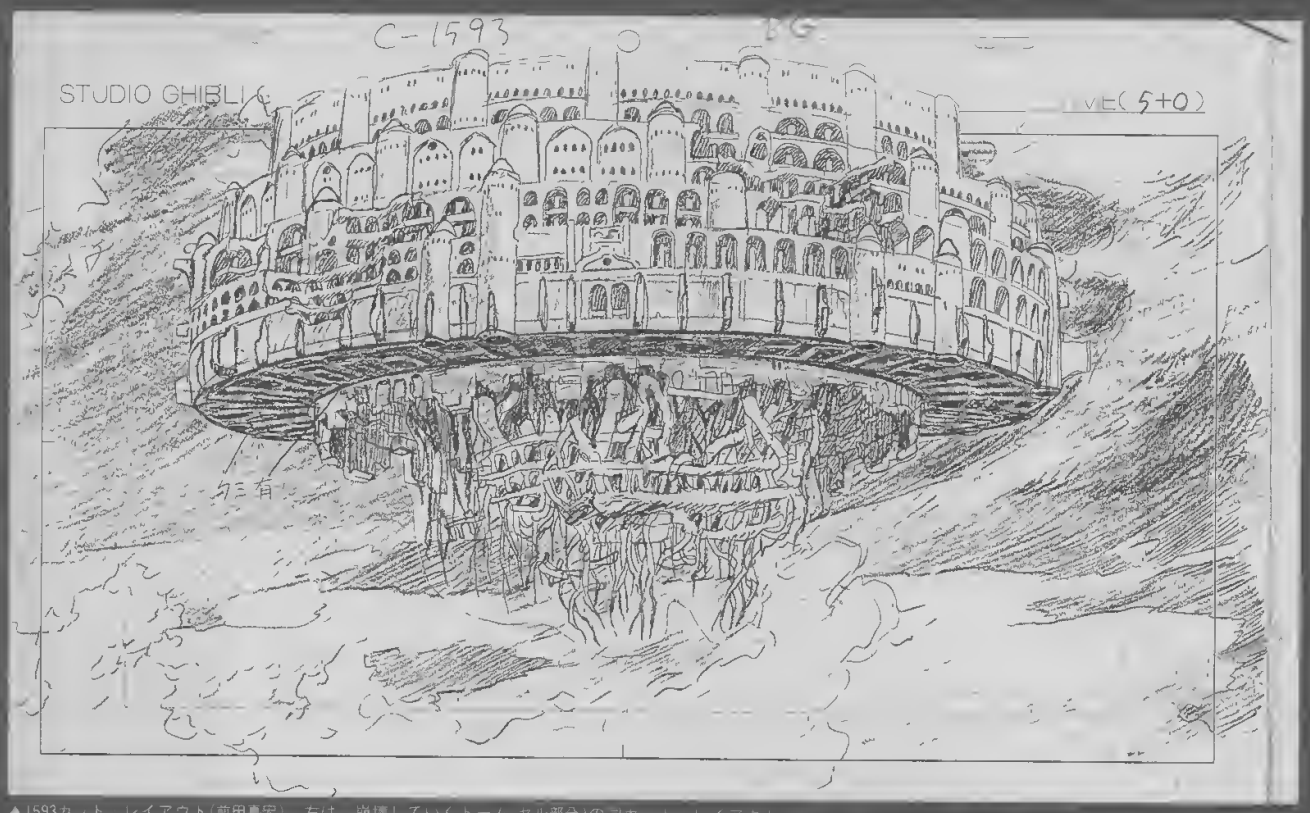
「変なことはないですよ。いい方ばかりで、仕事場も面白かったですね」

――アニメーターになられたキッカケを教えてください。

「いやぁ、ぼくは宮崎さんの作品がやりたいと思ってこの世界に入ったんです。あの『未来少年コナン』に感動したうちのひとりですね。こんなアニメをやりたいということで入ったので、今回の仕事は参加できることのうれしさが大きかったです。ドーラばっかり描いていましたから、やりたくないなぁとか思ったりもしたんですけどね（笑）。そしたら、Dパートでまたドーラ（笑）。宮崎さんは『おまえ、もうドーラは悪役じゃないんだぞ』と直されて、結局最初から最後までドーラばっかりでした（笑）」

――これからの目標などは？

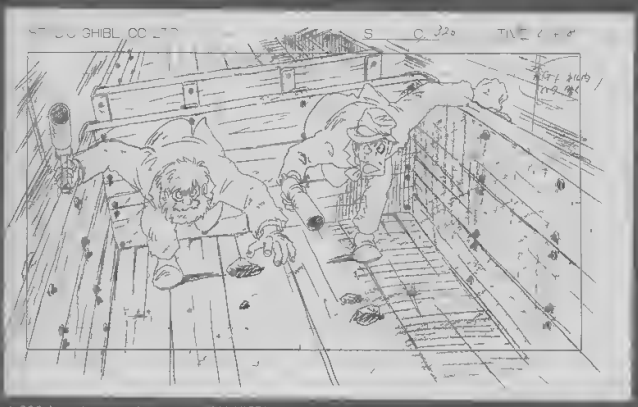
「先のことはあまり考えていないですね。ただ、前田さんたちとの話で『コナン』がなければこの世界にいなかっただろうねというのがだいたいの結論なんです（笑）」



▲1593カット　レイアウト(前田真宏)　右は、崩壊していくトーム セル部分)の司カ　ト　レイアウト

▲314カット・レイアウト(川崎博嗣)

▲323カット　レイアウト(川崎博嗣)



▲326カット・レイアウト(川崎博嗣)

▲328カット　レイアウト(川崎博嗣)

色指定
保田道世

4月28日生まれ。昭和33年東映動画入社。「ホルスの大冒険」、長靴をはいた猫」の後、退社。「母をたずねて三千里」「未来少年コナン」「ナウシカ」他に参加。

――今回「ラピュタ」で使用した色の数は、従来の作品よりも多かったのですか？　映画の中で、場面の時間帯によって、かなりの色が使用されていたようですが？

「３００色ちょっとですが、場面が変わるごとに変えなければならなかったので、正確にはちょっと……。ただ、今までの作品の中では、色数は最高のものです」

――シータの服を例にとった場合、夜の服の色と、月の光の下の色、飛行石が発光しているときの色に、洞窟の中の色と、全部違うわけですか？

「そうです(笑)。観客の人に判らないよう、自然に溶けこむように考えたのですが、どうですかね(笑)」

――宮崎さんからは、色指定について、なにか特別な指示がありましたか？

「特にありませんでしたね。ただ、漫画っぽくしたいと。そこで明るい色を多く使おうと考えたのですが、美術とかに合わせていくうちに、結局、地味な色になってしまいました」

――セルの色と、フィルムであがった色とは、色味がかなり違いますが、そのあたりは？

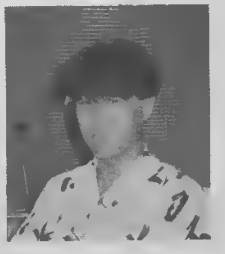
「今回は（撮影の時、カメラに）フィルターが2枚かかっていましたので、色がクッキリしてしまいましたね。ただ、フィルムではこうなると、念頭においてやっているので、そんなには悩みませんでした」

――ご自分で、よかったというシーンは？

「シータと鳩の場面なんかさわやかでいいなあと思います。あとは、ドーラとモグラじいさんのチェスシーンが生活感があって好きですね」

――色指定の仕事の面白さというのは？

「画面をこうしたいという意図が表現できますね。作品自体は、色があってもなくても面白ければいいのだけど『ああ綺麗だな』という場面があれば、それにピタッとあうような色を指定できますから……。努力してはいるんですけど、なかなか(笑)」



制作チーフ
押切直之

昭和38年3月6日生まれ。19歳のときにトップクラフトに制作進行として入社。「ナウシカ」他の製作に携わる。現在はスタジオ・ジブリの制作デスク。

――制作のお仕事を始められたキッカケは？

「当時、自動車の免許をとったばかりで、免許を使える仕事がしたかったんです。たまたまアニメージュを見ていたら、トップクラフトの募集広告があって、制作なら免許も生かせるし、好きなアニメも見れるし、ということで(笑)」

――仕事の内容はどのようなものなんですか？

「アニメーションというのは分担作業ですよね、そのひとつひとつの作業に関して、なおかつその間の流れがスムーズにいくようにしなけりゃならない。そして、それが一本のフィルムになっていく上で、抜けがないかどうかを細かくチェックする――そういう作業です」

――「ラピュタ」の中でお好きなシーンをあげて下さい。

「やはり思い入れがあるので全部好きですね。でも中盤のロボット兵が破壊されてしまうところが一番好きです。ロボットを恐れて逃げまわっていたシータに、ようやくロボットの気持ちが伝わるところが好きなんです」

――撮影がなかなか大変だったようですが？

「大判のセルが多かったので運搬が大変でした。それに雲のカットはブラシが多かったので、一回撮るともう使えない。リテークがでたら塗り直し――。それくらいだから、運ぶときには、セルを二枚のベニヤ板ではさんで、動かないように、傷つかないようにして運んだんです」

――透過光処理なども今回は大変だったようですね。

「透過光でも、ロボットアニメでよく使うような直線的な透過光なら、黒いラシャ紙を切り抜いてマスクにするのが普通なんですが、飛行石の光というのは波うってますでしょ。だからセルを黒く塗ってマスクをつくるんです。しかし今回は透過光のシーンが多い。もともとマスキングにはオスマスクとそれを反転させたメスマスクの二種類が必要なんですが、それを今回はリスマスクという機械でオスマスクを反転コピーさせることでメスマスクをつくったんです。これで作業の手間が半分になるはずだったんですよ。ところが、どうしてもセルにホコリがついてしまって、結局塗り直し――。全部で三千枚あったから大変でした(笑)」

演出助手
飯田つとむ

昭和36年4月30日生まれ。東京動画で「忍者ハットリくん」の動画を担当。後にOHプロに移り「ルパン三世パートIII」で原画。現在、演出家の修行中。

――まずはスタジオ内でのアダ名「馬之介」の由来を教えてください。

「前に『週刊少年マガジン』に連載されていた『1・2の三四郎』というマンガがあって、それに出てくる馬之介というキャラクターに似ていたから――ということからきています。困ったことにアダ名が有名になってしまって本名を知らない人がかなりいるんですよ(笑)」

――演出助手の仕事はたいへんでしたか？

「前に原画をやっていたので、そんなにキツイとは思いませんでしたね」

――完成した映画を見ての感想をお聞かせください。

「ずいぶん深く関わってしまったので……観客として冷静に見るということが不可能になってしまいました(笑)。この『ラピュタ』に関しては……。それでも、ダビングのさいに立ち合ってフィルムを見ていたときには、ラストで盛り上がりまして〝オ、オオッ!!〟と感動してしまいましたね(笑)」

――原画をしていたという点で、演出助手として有利だったところなどはあるのですか。

「動画出しやセルおこしに出す前に自分でチェックできるというところで便利に使われてたんじゃないですか(笑)」

――演助はパイプライン的なところがありますが、制作サイドとのコンビネーションはどうでしたか。

「かなり『ラピュタ』は時間的に余裕があったおかげで、追い回される感じがなかったですから、コンビネーションなんかスムーズでしたね。ただ、時間がかみ合わないことはあるんで困ったりはしました。例えば、仕上げが夜に上がってきて撮影が真夜中になったりして、翌日の仕事に響くということなんかですね」

――かなり徹夜もなさったんですか。

「そうですね。あることはありましたが、そう何日も何日も徹夜というのはなかったです。この『ラピュタ』は本当に時間がありましたからね。その点に関しては気分が少し楽でした(笑)」

制作

原 徹（とおる）

初めての顔合わせでみんなよくやってくれたと思う

●プロフィール　昭和10年北九州出身。早稲田大学卒業後、東映動画に入社。高畑勲氏と同期で、主に企画と制作に活躍。昭和47年トップクラフト設立、社長として合作アニメを多数手がける。現在、スタジオ・ジブリ代表である。

――制作を終えられてどうですか？　スタジオ側の制作者としてはヒヤヒヤでしたか？

「いや、今回は1年の期間がありましたから。『ナウシカ』の時が6か月でしたから、期間からいえば時間があったと。ただゼロからのスタートだったので大変でした」

――といいますと？

「『ナウシカ』の時は、『トップクラフト』という会社があって、スタッフも40名ほどいたのですが、今回は場所探し、機械集め、スタッフ集めと……。でも、原画は宮崎さんの作品ならやりたいという人が集まってくれたので助かりました。

組織がないので、新しく作るということが大変で、集まったスタッフも初めての顔あわせですから気心が判らなくて……。映画の場合、作品ごとの契約ですから、その都度スタッフを集めるというアメリカの映画製作方式ですからねェ」

――作品ごとにスタッフを集めるわけですね？

「今後、劇場用長編アニメ作品については、そういうプロデュース・システムになってしまうのじゃないかと思います。東映動画のように、一か所にアニメ作りの全パートがすべて集中しているというのはなくなるんじゃないのかと考えています」

――今回は美術と原画が同じ屋根の下で、いったりきたりしながら、作品を作るというのがよかったのではないでしょうか？」

「そうですね。TVシリーズとは違って、劇場版はプロジェクト・チームを組んでやるほうがいいですし、今後ますますそういう方向にいくと思います」

――プロジェクト・チームを作ってのメリット、デメリットはどんなことですか？

「自分で参加したい作品を選べるというのが長所。短所は、その仕事が終わると無職になってしまうということです。それについては会社のほうで、休み中の手当を支給するとか何とかしなければいけないんですが……」

――今回の『ラピュタ』はスケジュール的にはどうだったんですか？

「5月いっぱいで原画の見通しがほぼついたのですが、撮影の段階で30％以上のリテイクがでてしまって……。でも、みんなよくやってくれたと思っています。初めて顔を合わせた連中が多いなかで、じつによくやってくれました。

いかに作品の参加意識を高めるかというのが大変で、ゴールデン・ウィークも休みなしでしたね。

休みをとれるようなスケジュールにしなければいけないと宮崎さんも言っているのですが、なかなか難しいですね」

――今回は色彩設計もいままで以上に中間色とか多かったようですが。

「今回は漫画っぽくということで、原色を多く使う予定だったんですが、結局300色を越してしまって。『ナウシカ』の時が、250～260色くらいでしたから、それに比べると減るんじゃないかと思ってたんですが（笑）」

――この後『ジブリ』はどういうことをやっていかれるんですか？

「企画はいろいろでて、決まらなかったのですが、一応、宮崎さんが原作・脚本を書く『アンカー』を押井さんが作るということになっています。その後、宮崎さん自身が一本作るということが決まっています」

――それはどういう作品ですか？

「『アンカー』は、東京を舞台に青春を描こうという作品ですが、ストーリーはまだこまかくは決まっていません」

――完成した『ラピュタ』をご覧になっていかがでしたか？

「前半は『ホームズ』と『カリ城』のようで長編映画としては軽い仕上がりになっているなあと思いましたが、後半は長編としての重さを持って引っぱっていったので良かったと思いますね」

『ラピュタ』こぼれ話

●スタッフの某君の知りあいが英国へ旅行に行って、ガイドをやとったところ、そのガイドがこんなことをいいだした。

「そういえば、この間もハヤオ・ミヤザキという日本人を案内した。アニメーション・ディレクターとかいってた。有名な人なのか？」

びっくりして、どんなところへ行って、何を見てたのかと聞くと、ガイド曰く、

「名所旧跡はあまり見ないで、炭鉱や草原とか変わったところを見物したがったなあ。空を見上げて雲ばかり見ているので、よっぽど日本に雲はないのかと聞こうと思ったんだけやめといた」

「ラピュタ」の雲が生まれるには、こんなお話があったというこぼれ話である。

●ラピュタに住んでいるミノノハシの正確な色がわからない。色指定の保田道世さんから調べてほしいといわれた演出助手の須藤典彦さん。宮崎さんの絵コンテに〝17世紀に絶滅した動物〟とあるので、図書館に行き、〝絶滅した動物〟の本を調べまくるが出てこない。いくつもの図書館に当たり、見つけられず、困りはてて、宮崎さんに聞いたら、一言。

「あれは架空の動物だよ。オレの『シュナの旅』に出てるよ」

これが有名なミノノハシ事件であった。

▲吉祥寺の不夜城、スタジオ・ジブリ

ラピュタ・アフレコ3日間密着ルポ

心には冒険、肉体には活劇 そして、声には未来へのあこがれをひめて……

'84年のRA「ナウシカ」で、思い入れたっぷりな名レポートを書いてくれた鳴海丈先生が小説執筆で多忙のため、今回は私こと片桐卓也が、まったく思い入れなくハードボイルドな客観描写に徹したアフレコ・ルポに挑むことになりました。東京は中央区浜町にある東京テレビセンターがその舞台です。近くには人形町、明治座など、東京の下町情緒がまだ残る街並みが続く問屋街の一角です。

6月28日(土) プロローグ

文・片桐卓也（フリーライター）

東京テレビセンター。業界の人はみな〝テレセン〟と呼ぶ。私もそれに従わせてもらうことにする。

6月28日の朝9時に、私は家を出た。家から5分ほどの地下鉄の駅から都営線に乗ると、人形町まで乗り換えなしで行ける。土曜の朝とはいえ通勤客も多い。こんな時間に電車に乗ることはまずないので、どことなく場違いな気がする。この地下鉄は泉岳寺、東銀座、人形町と、18世紀東京のメインストリートの地下を走る。だからポスト・モダンの東京では、その由緒正しさがかえってアダになり、いまひとつマイナーさからぬけきっていないな、などと冴えない頭で考える。

こんなことで14行も費やしているうちに、電車は人形町駅へ着く。ほんとうは都営新宿線浜町駅のほうが近いのだが、乗り換えの手間を考えると、ここで降りて歩いたほうが速いのだ。テレセンへは一本道。途中の喫茶店でコーヒーを飲んでも、10時にはまだ充分時間があった。

テレセンはすっかりモダンな建物に生まれ変わっていた。ビルをいくつもつぎ足したような以前の建物は火災にあったのだ。新しい建物には広いエントランス・ロビーに黒いソファがいくつも並んでおかれている。受付も出来て、パソコンの端末のわきには受付嬢までいる。私は出来る限り明るい声で尋ねた。

「ここはいつ新しくなったの？」

受付嬢は関心なさそうに、

「今年のはじめです」

と答えた。きっと同じ質問をもう何百回となくあびせられていたのだろう。私はくじけずにまた明るく尋ねた。

「そう。『ラピュタ』のアフレコはどこでやるんでしょうか」

受付嬢は手もとの小さなボードを見て、

「5階です」

と事務的に答えてくれた。それでも私は笑顔で、

「ありがとう」

と答えた。卑屈な編集者の癖はなかなかぬけないものだ。

こんなことで、もう3段目にきてしまっている。寄り道せず5階に向かおう。

A・Rでも大爆笑

午前10時すこし前、私は503スタジオに入る。すでに20人以上の声優さんが集まっている。午前中にまず「ラピュタ」のオール・ラッシュを見てしまうのだ。

4列ほどの椅子席の最前列に、永井一郎さんや安原義人さんの顔がみえる。スタジオの一番奥に寺田農さん、入口近くには初井言榮さん、そのすぐ後ろには横沢啓子さんもいる。みんな手にはアフレコ台本を持っている。赤本と青本の2冊で、表紙には銀色で「天空の城ラピュタ」の文字が浮かんでいる。

オムニバス・プロの浅梨さんが説明を始める。彼女のことをみんなが〝アサリちゃん〟と呼ぶ。だから、はじめての人はみな、彼女の名前がアサリだとカン違いする。マンガの主人公ではないのだ。彼女のホントの名まえは〝浅梨なおこ〟なのだ。後日、プロデューサーの高畑勲さんも同じ質問を彼女にしていた。世の中に誤解のタネはつきない。

10時15分ころ映写開始。いきなりトップシーンのアクション。

「おっ、絵があるぜ!!」

と誰かがきわめて率直な感想を叫ぶ。いかに多くのアフレコが〝白味（絵に色がついていない状態。多くは原・動画だけを撮影したもの〟でなされているかの傍証だ。

オープニングの部分は抜けているが、本編の9割近くは絵がちゃんと入っている。

「宮崎さんらしい飛行機だね」

「いい絵だ」

などと感想がとぶ。アフレコ台本を見て、セリフをつけはじめる人もいる。

とにかく絵を見ただけで充分説得力がある。

▼バズーの田中真弓さん（左）とシータの横沢啓子さん

いつの間にか仕事を忘れ、映画のストーリーのなかにひき入れられていくようだ。

親方とシャルルのケンカのシーンで、まず爆笑がおこる。髪結いティディスでロボット兵が暴れ出し、シータに恭順の意をしめすところでは、女性の声で、

「やさしそうな顔をしたロボノトミ、」

という呟きが聞こえた。フラノプターがタイガーモス号の格納庫に収容されるカットでは

「おもしろいねえー」

と再かっさい。もっと爆笑だったのは、タイガーモス号の食堂で、シータが食事の準備をするシーン。次から次へやってくる息子たちの表情に、みんな大爆笑する。演技するほうが笑ってしまうところに、宮崎駿という人の借るギャグの〝すご味〟があるのだ。このとき引田農さんが笑っていたかどうかは、残念ながら確認できなかった。

休憩なしで、一気に2時間強のフィルムを見る。疲れはまったくない。むしろ軽い興奮のうちに、みんながいるようにさえ見える。

午後からは、まずパズーとシータのみのアフレコなので、ほとんどの人が帰りじたくをはじめる。私は午後の取材にそなえて、テレビ向かいの中華料理屋へ、食事に行くことにした。

むずかしい注文

午後1時。中華料理屋から出ると、道を歩いてくる宮崎さんが見える。白いシャツにズボン、手には袋を下げている。いつ見ても変わらないTPOだ。

こんどは101スタジオへ。真新しいスタジオだ。入ると、すぐに調整盤が並び、その前に、スタジオの仕切りのガラスにそってソファがある。2重のガラスと2重の扉の向こうに約10畳ぐらいのレコーディング・ルーム。そこにいまいるのは、パズー＝田中真弓さんとシータ＝横沢啓子さんのふたりだけだ。

調整盤のところには、音響監督の斯波重治さん、高畑さん、宮崎さん、そしてミキサーの井上秀司さんなどが並ぶ。

午後1時15分ごろ、斯波さんの、

「じゃあ、いってみましょうか。ビデオも見てることだしね」

というセリフで、アフレコが始まる。フィルムは2階の映写室から映写される。

最初に映写されるのは、早朝のパズーの小屋のシーンからだ。その前後、空から降ってきたシータを自分の小屋に連れ帰ったパズーが眼ざめるところである。そこからドーラ一味がやって来る手前まで、まずテスト。マイクの手前にあたるスポット・ライトを残して照明が消える。レコーディング・ルームに写るスラッグ渓谷の朝。

斯波さん以下、みんな無言で聞き入っている。パズーがよく笑う。シータはやや固さが残っているのか。宮崎さんの表情も固い。

フィルムがとまる。一瞬フウーと息をつく間があって、宮崎さんがいう。

「あの、パズーはね、鉱山の少年なんだけど、やっぱりインテリジェンスがあってほしいんです」

「ハハアー、なるほど。いまのだと、すこし子どもっぽすぎますかね」

とうけた斯波さんがつづけて、

「やっぱり男の子というのを意識しすぎて、すこし元気にというか、いかにも男の子という感じになりすぎている部分もあるでしょうね」

「ええ。自然は自然だけど、もうすこし、なんというか……」

と宮崎さん。そこへ高畑さんが加わり、

「もうすこし優しい子にしてもらったほうがいいですね。声の音程をすこし下げて、ソフトな声のほうがいいと思うんですけどね」

といつもながら具体的な処方せんを提出する。

それで2度目のテスト。さっきよりはすこしこなれたけれども、まだピンとこない。3度目のテスト。

高畑さんが、パズーの演技について、

「もうすこし男の子としての自己主張を弱めればいいんだよね」

とむずかしい注文を出す。

こうしたテストのたび、斯波さんは調整室と声優さんのいる録音室を往ったり来たりする。調整室でのこうしたやりとりを、声優さんたちはもちろん知らないが、斯波さんが自分の表現にかえて伝えるのである。そして、その表現はけっしてストレートではなく、どちらかといえば、声優さんの心理によりそった形の表現になる。

「いまの感じがいいから、それをもうすこし自然にして。男の子であるという気持ちは持っていいから、それを胸のあたりまでにとどめておいて、出すというのかな」

それで4回目のテストとなる。パズーもシータも明るくて、のびやかだが、軽くはならない。斯波さんは、ウン、ウンというようにうなづきながら聞いている。

「イヤー、これも録っておけばよかったね」

と斯波さん。えてして、アフレコは最後のテストがいい、ということが多いのだ。そして本番になる。一気に録ってしまうが、やはりすこし緊張がみえる。

後半の、パズーが落ちて崩れたレンガの上へ、シータが落っこちるというカットから、部分的に録音し直す。

シータが壁にかけられたラピュタの写真をみて、

「ラピュタ……」

と呟くところがうまくいかない。はじめはすこしイントネーションがちがった。また、この部分だけ録り直す。ひとことか、叫びとか、ほんとに小さな部分だけ録り直すことを、業界では〝オンリーてもらう〟と表現する。役に立たない知識かも知れないが、知らないよりましだ。

この「ラピュタ……」の呟きを、結局3回オンリーで録る。むずかしいものだ。

こうして、ようやくこの部分のアフレコが済む。2回とった本番の音とオンリーの音とを〝つきはぎ〟して、1本のテープにしたものが残るわけである。

スタートしてから1時間15分経過。時計はすでに午後2時半をまわっていた。

▶手前に斯波さん、となりに宮崎さん、身をのり出す高畑さん　3者3様の思いか交錯する

シンミリしたふんい気

こうしてアフレコは続く。次のシーンは、地下の廃坑に降りたパズーとシータの会話。シータが自分の出生を明かすところだ。〝私〟と書いてあるセリフを〝わたし〟と読むか、〝あたし〟と読むか。こんなこともチェックする。

「趣味の問題ですけど〝わたし〟のほうがいいですね」

と宮崎さん。ここは40分ほどで終える。

3つ目のシーンは、地下の廃坑から出てきたところ。〝夕陽の丘。雲が流れている〟と絵コンテにあるところだ。

パズーのセリフで、

「やるぞ。きっとラピュタをみつけてやる！」

の〝やるぞ〟がベランメエ調になる。

「品があったほうがいいんです」

と宮崎さん。

「印象として〝藁(わら)〟としたものがほしいんでしょう(笑)」

と斯波さん。スタッフ側の呼吸もあってくる。なにか要求を出すときの宮崎さんは、いつもややためらいがちだが、それは的確な表現をさがしつつ話そうとするからだろう。

シータが自分の継いだ名を明らかにするところは、宮崎さんが、

「名まえ(をいうニュアンス)に不安がいるんです」

というのを、斯波さんが、

「胸の中でなんべんも呟いた名まえだったんでしょうね」

とうける。ここはテストを3回やり、本番も4回やった。映画の本編で聞けるのは4回目をベースに3回目を部分的につぎはぎしたものだ。

4つ目のシーンは、タイガーモス号に乗りこんだふたりが、見張り台の上で会話するところ。このへんに来ると、ふたりともかなり感じをつかんでいる。夜空のなかのシンミリとしたシーン。

宮崎さんが呟く。

「なんかシンミリしてていいですね」

これはフィルムのことではない。アフレコのふんい気のことだ。劇場用作品なのに、いまスタジオのなかにいるのは、たったふたりだけ。「ナウシカ」のときとはえらい違いだ。映画の内容とは無関係に、淡々とアフレコがすすんでいくからだ。

しかし、パズーとシータを演じる田中・横沢両嬢は真剣そのもの。5つ目のシーンは、竜の巣へまきこまれるパズーとシータの短い部分で、6つ目はいよいよラピュタへ到着したところだ。

このあたりから、やや白味の部分が目につく。美術の大変そうな部分が抜けている。

パズーとシータが笑いころげるところは、笑いのアウトの仕方がむずかしい。テストの回数が少なくなっていく分だけ、本番はかえって回数が多くなる。タイミングには慣れてくるが、芝居はどんどん複雑になっていくからだ。

7つ目のシーンは予定の最後のシーンで、ふたりがラピュタの内部に入っていくところ。

「お墓だね」

▼緊張のつかの間、ハイポーズ！

というパズーのセリフがとくにむずかしい。宮崎さんによれば、

「いろんな想いが交錯してるんですね。科学力があったラピュタが、こんなふうに変貌している。パズーはお墓だということを充分わかったうえでいってるんです」

ということになるのだが……。

テストを4回、本番に2回やったあと、斯波さんが食事にしようと提案。約40分休んだあと再びテスト1回、本番1回。しかし、いまひとつ納得のいくものにならない。

「とにかく全部アフレコをやった上で、もう一度やってみましょうか」

と斯波さん。高畑さんも宮崎さんもそれに同意して、このシーンは保留になった。とにかく念には念を入れるにこしたことはない。

6月28日、たったふたりのアフレコは、こうして終わった。時計は7時半をまわっていた。

7月5日(土)

アニメ初体験

1週間後。世の中は衆参同日選のカラ騒ぎの真只中にあった。

101スタジオのなかも、1週間前とはうってかわって大にぎわいの様相を呈していた。5日、6日の2日間、いよいよ全キャストが登場する。

レコーディング・ルームのなかは、声優さんどうしの挨拶や近況報告の声でざわついている。そのなかで、ひとり黒メガネをかけた寺田農さんが静かに座っている。初井言榮さんはベージュのトレーニング・ウエアの上下に、ヘアバンド。首には柔らかそうなマフラー(もちろん布製のもの)をまいているが、これは冷房でノドを冷やさないためのものとみた。

午前10時10分、冒頭のパズーと親方のやりとりのあたりからスタートする。登場人物の多いカットでは口パクのタイミングをとるのが、けっこうむずかしい。

このシーンに登場しない声優さんたちは、スタジオの外で、あるいはレコーディング・ルームのなかで待っている。そんなうちのひとり、将軍役の永井一郎さんがスタジオの外に出る途中で、宮崎さんに挨拶していく。

「どうも(笑ってペコリ)。楽しませてもらってます」

宮崎さんは、

「ハッ、どうも(笑)」

と答える。このふたり「未来少年コナン」以来の永いつきあいなのだ(永井さんは「コナン」のダイス役だった)。

アフレコは順調にすすむ。パズーとシータのふたりだけでやった部分にくらべて、日常的な会話が多いので、テンポは比較的早い。何回もテストしていくうちに、絵柄と声のイメージがしだいにピッタリしてくるのがおもしろい。一種の慣れなのだろう。

地下から出てきたパズーとシータが軍隊につかまるシーン。ここで寺田さんのムスカがはじめてひと声出す。ややゆっくりの口調だが、やはり張りのある声はひと味ちがう。

しかし、将軍とのやりとりの長いセリフの部分はタイミングがあわせずらそうだ。永井さんの将軍は、はまり役になりそうな予感がする。

この日の5つ目のシーン。ティディス要塞のなかで、シータとムスカがはじめてことばをかわし、ロボット兵の置かれた地下の部屋に行って、ムスカの素性を明かす場面だ。

〝オフ〟のセリフというのがある。たとえばこのシーンでいうと、ムスカがシータの背後から声をかけるセリフは、ムスカの口パクが見えないわけだ。こういうセリフの間のとり方がまたむずかしい。

アニメ初体験の寺田さんの奮闘がつづく。

「ラピュタはかつて、恐るべき科学力で天空にあり……」

というセリフのニュアンスについて、斯波さんの指示がある。

「セリフそのものよりも、そのなか味が大事

なんだと思うんです。つまり、心の中に誇りがあって、それがセリフの力感につながってくるというような」

寺田さんは無言でうなづいている。このセリフの部分のみ、本番を3回録る。この3回分のテープをつぎはぎするわけだが、業界用語でこれを〝ミックス〟という。映画本編を見たら、まったく観客にはわからないだろうが、セリフは必ずしもいちどに語られたものではないのだ。

次のシーンへ行く。なんとか外へ抜けだそうともがくパズーに、兵士の「出ろ」という声が響く。

「これはサラリーマン的な声がいいんです。なんか生活のために兵隊にきた、というような感じの」

と宮崎さん。ドスの利いた、いかにも兵士然とした声よりも、そういう声がいいというのだ。こんなセリフの点景にも、宮崎さんらしいニュアンスがこめられていく。こうしたつみ重ねが、絵と相乗効果をあげるとき、はじめてリアリティが生まれるのだ。

このあと、ムスカとパズーのやりとり、要塞に残るシータ、スラッグ渓谷へ戻ってきたパズー、と3シーンを録る。

マッジ役のTARAKO(タラコ)ちゃん、うまいけれど、少し声を作りすぎた。そういうわざとらしさには、宮崎さんは敏感に反応する。なるべく自然な感じのなかに存在感がある。というのが宮崎さんの理想のイメージなのだ。

すでに午後1時をまわった。なかなかいいペースで進んでいる。昼食休憩をとる。

▲初体験にもめげず、ガンバる寺田さん

永井将軍大活躍

あき時間に永井一郎さんにインタビューを試みる。以下はそれをまとめたコメント。

「欲ボケの頭の悪い将軍です(笑)。軍人はすこし頭の悪いほうが出世するんですよ。鉱山町のたたずまい、このイメージは好きだなあ。ホントにおもしろい作品ですね。プロの作品だなと思います。『ナウシカ』が思想的に重いものを取り扱っていたけど、今回は娯楽に徹してる。おもしろく軽く見られる作品じゃないかと思います。けれど、やっぱり今度も木がラピュタを包んでいる。ラピュタを守っているのか、破壊しているのか、よくわからないけれど。バカバカしいお話のようでいて、木が象徴するテーマが最後に出てくる。『ナウシカ』で森のことを問題にしたことが、やっぱり残っているんですかねえ。でも『ナウシカ』が名画だとしたら、こっちは楽しめる映画になっていますね」

さて、午後のはじまりは、この永井さん演じる将軍が、ゴリアテを見て、

「すばらしいフネだ」

と呟くところから。シータの回想シーンが入る部分だ。名倉靖博さんが作画した幼いシータ。この泣き声が、いまひとつ。

「さんざん泣いて、泣き疲れた、という感じなんですよ」

と宮崎さん。

「しゃくりあげを、ちょっちょっと入れると感じが出るかな」

と、斯波さんは横沢さんに声をかける。寺田さんのムスカは、次第に感じが出て来た。

午後の2つ目。暴れ出すロボット。たくさんの兵士の阿鼻叫喚の図。こういう場合、ちゃんと聞こえるセリフと、まわりの騒ぎの部分は別々に録音する。その騒ぎの声は〝ガヤ〟と呼ぶ。これも業界用語だが、語源は知らない。〝ガヤガヤ〟いうから、では単純すぎるか。

この〝ガヤ〟だけの録音というのが意外におかしい。みんな〝オー〟とか〝ウワーッ〟とかしかいわないし、必要のないカットでは黙ってしまうからだ。永井さんもこのロボットの暴れるシーンでガヤに参加している。もしかして、耳のいい人なら、あの騒ぎのなかに永井さんの声を聞きわけられるかもしれない(たぶん徒労に終わるだろうが……)。

午後の3つ目のシーン。フラップターでドーラ一味がやってくるシーンで、初井さんいよいよ登場。

「シャルル、もっと低くとびな」

のセリフ。はじめはドスが利きすぎ、

「いつもしかっている感じで」

と宮崎さんが注文を出すと、急に軽いしゃべり方になって、おかしい。調整室に期せずして笑いの渦ができる。さらに、ムスカの傍らに走りこんできて、将軍がセリフをいうのだが、永井さん、うっかり忘れて、

「ワー、なんとかかんとか、いっとるゾー」

と見事なタイミングでアドリブ。再び調整室は爆笑の渦。ほとんど将軍を地でいける永井さんだ。

舞台はラピュタへ移る。すでにゴリアテが横づけされているところ。このあたり、ほとんど永井さんの独壇場の感がある。

ムスカがラピュタの内部へどんどん入っていくシーン。狂気の感じられる部分だが、その感じをセリフだけでだすのはかなり大変だ。そして、それに対峙するシータ。

玉座の間でのふたりの対決のシーン。映画の最も重要な部分かもしれない。心配なのは、シータが次第にキツイ感じになり、芝居じみた力みが入ってくることだ。

スタジオは、いまシータとパズー、それにムスカの3人だけになっている。テストがくり返される。

「バルス!!」

という滅びの呪文もなかなかイメージ通りにきまらない。こういうときに助け船を出してくれるのは、高畑さんだ。

「声の〝キー〟をすこしあげてみれば」

という提案で、トライしてみる。しかし、こういう短いセリフを何度もくり返していると、ほんとうにどれがピッタリなのか、わからなくなってくる。

「シータの声はすんだ声にしたい」

という宮崎さんの思いは、10数回のテストののち、ようやく表現された。

時刻はすでに8時すぎ。この日の予定はなんとか消化した。朝10時からで、さすがに疲れる。しかし、永井さんは最後まで残っていて、どうしても気に入らなかったセリフに、もう一度トライしたいという。1422カットの、

「な、なんだここは!! ムスカ、出てこい!!」

というセリフだ。頭の下がるプロ根性だ。

7月6日(日)

実在のモデルはだれだ

明けて、6日。同日選投票日。

宮崎さんは、

「国民の義務は果たしてきましたよ」

とニコヤカである。誰に投票したかは聞かなかった。

ドーラの息子たちも全員そろい、残りのカットを頭の方から順に録音してゆく。

冒頭の襲撃シーン。親方とシャルルのけんか、鉄道での追っかけシーンなど、スピーディーに録音されてゆく。さすがにベテランの声優さんたちだ。アテ方だけでなく、キャラクターの感じのつかみ方がいいのだ。

それに負けじとがんばる初井さん。熱演のはじまりは、パズーが要塞からトボトボ、小屋に戻ってきたところから。固そうなエビをちぎっては食べ、食べてはしゃべくりまくり、

息子たちを圧倒する。

このシーンで、意外にも初井さんの持参の小道具が活躍する。食べながらしゃべっている感じを出すために、ハンカチを口にくわえて、しゃべりはじめたのだ。なるほど。かなり感じが出ていて、おもしろい。

それにしても、このドーラの健啖ぶり。きっと実在のモデルがいるのではないだろうか。いつか宮崎さんに聞いてみよう。

実在のモデルといえば、

「イイ……」

という名セリフを残した3兄弟のルイ。

「あれはね、金田（伊功）さんなんですよ。クックックッ」

宮崎さんがこっそり教えてくれた。

ドーラ一味のシーンが多いため、昨日以上にスタジオのなかは明るい。

初井ドーラが快調である。昨日はあったタイミングのズレも、この日はほとんどない。年輪を感じさせる（失礼！）、それでいて健康な感覚が、声にちゃんと表現されている。

「海賊船に乗るには動機が不純だよ」

というセリフに、ウンと斯波さんがうなづく。宮崎さんも、

「ドーラの声は、思っていたのと同じ声が出てますね」

とうれしそうだ。

余談だが、宮崎さんがときどきティッシュペーパーを丸めたり、ゴミを丸めたりして、スタジオの隅のゴミ箱に投げ入れようとする。

「入ったら、この映画はあたる！　入らなかったら、あたらない。そう思って投げるんですよ」

という。見ていた限りでは、入らなかったゴミの数の方が多かった。天才・宮崎駿の胸にも、不安の影のさすことがあるのだろうか。

正直な感想

アフレコも順調にすすむと、予定を終了して、帰りはじめる方も多い。スタジオのなかは、次第に人の数が少なくなってくる。

午後5時ごろ、ムスカの出番は終わる。帰る前に寺田さんにインタビューをした。以下はそのコメントである。

「やっぱり、自分で作る役ではなくて、絵にあわせるというのがむずかしいですね。それと、映画のテンポが早いので、とまどってしまいました。もうすこし、ゆったり芝居が出来るところがあると、やりやすいのかもしれませんね。

どうしても、合わせるという感覚で芝居をしてしまうから、ぼくのほうに、ここはぼくだったらこうは演じないなという気持ちがあると、その迷いみたいなものが、声に出てしまっているかなとも思いました。とにかく、むずかしいもんだなあ、というのが正直な感想ですね」

さて、もうひとり、あき時間でスタジオの外にいた横沢啓子さんにも聞いた。

「本来はこういうシータのような女の子らしい役がいいと思うんですけれど、なぜか元気な子の役が多いですね。シータは、作らずになるべく自然に演じるように心がけています。むずかしいシーンは、やっぱり、ムスカとの対決のあたりでしょうか。監督さんがしっかり考えて芝居を作っていて、絵になさっているので、それとの勝負という感じですね。監督さんの解釈と自分の解釈とのちがいを、絵にあわせながら、どこまでほり下げられるかという闘いみたいなものを感じますけれど」

優しいけれど、なかなか気丈なところのあるシータにピッタリな発言だ。

ドーラの初井さんとはタイミングがあわずお話を聞けなかった。残念だ。

とりあえず、アフレコのほうはラストシーンまで、ほぼ録り終わっている。ここで夕食となり、あとはポムジイさんの常田富士男さんを待つばかりとなった。

録音スタッフをふくめた10数人で、テレセンのロビーにある喫茶店で夕食をとる。浅梨さんが買ってきてくれたお弁当を、みんなで食べる。なんとなく宴のあと、というイメージである。

エピローグ

7時すぎに常田さんが到着する。あのヌーボーとした感じのまま、スタジオのドアから入ってくる。

「まんが日本昔ばなし」でおなじみになった常田さんの声が、流れる。

「どーも、遅く、なりましてえ」

なんとなく、最後にふさわしいような感じがするのが、おかしい。

ポムじいさんの第1声、

「小鬼だ……小鬼がおる」

にも感じが出ているのに驚く。テストを2回しただけで、すぐ本番となる。

ところが、常田さん、どうしても〝ラピュタ人〟というセリフが〝ラピューター人〟とのびてしまうのだ。そのセリフの感じは常田さんにぴったりなものなのだが、やはり作品には作品の統一感というものもあるので、残念ながら、何度か録り直しをした。

それにしても、淡々とした常田さんの語り口調。たった3人になってしまったスタジオ内部の様子といい、不思議に、

「ああ、これでようやく終わるんだなあ」

という実感がわいてくるのだ。

登場してから40分ほどで録り終えてしまい、常田さんは再びひょうひょうと去っていく。それなのに、たしかな存在感があるから、まったく不思議な人物である。

時は7月6日午後8時すぎ。こうして3日間のアフレコの幕は閉じた。

「帰る前にちょっと見てもらえませんか」

と斯波さんがいいだしたのは、斯波さんのプロデュースによる押井守監督の映画「紅い眼鏡」の予告編だった。

テレセンの2階の部屋で、ビデオにダビングした予告編を、高畑・宮崎さんなどとともに見ることになる。

斯波さんに感想を求められた高畑さんが、いつものように、

「いやー、なんとも判断のしようがないんですよね」

とあいまいな微笑をうかべる。宮崎さんはただキョトンとしている。

外へ出る。まだ梅雨の名残りのじっとりした夜気だ。浜町駅まで、高畑さん、宮崎さんと歩く。このあたり、夜はまったく人気がない。ましてや日曜の夜である。車の通行もきわめて少ない。

浜町駅で地下鉄を待っていると、明治座帰りのオバさんたちの大群にとりかこまれてしまった。なんとなく、私たちはひどく場違いな感じになった。

次の江戸橋の駅で、都営浅草線に乗りかえる。その夜も、徳間書店では仕事が待っていたからだ。「ラピュタ・ガイド・ブック」がそれてある。その運命を呪いながら、私はこんなことを思っていた。

「次はアフレコではなく、ダビングの密着ルポをやってみたいな」

と。悲しい性である。

▲アフレコのあい間をぬって、ドーラー家の記念撮影

音響監督

斯波重治

できる限り自然な4chにしようと心がけたつもりです

●プロフィール● 昭和9年生まれ。東京教育大学文学部社会科学科卒。小劇団を結成するも，昭和39年に解散。以後、洋画吹き替えの仕事から、アニメの録音監督へ。初仕事は「ガッチャマン」。現在オムニバス・プロ代表。

キャスティングについて

――まず，今回のキャスティングについてうかがいます。出演者の方々のリストを見ていて目をひく異色キャスティングは，やはり寺田農さんと初井言榮さんだと思いますが，このおふたりの出演決定の経緯を聞かせていただけませんか？

「いやー、キャスティングが決定してしまって、フィルムもすでに完成してしまった以上、あれこれ語るというのも、若干気がすすまないんですが、たしかに、このおふたりを決めるというのがこの映画の成功にかなりかかわっていますので、お話ししておきましょうか。

まず、寺田さんですが，やはり決定する前に数人の候補の方がいらっしゃって，そのひとりには根津甚八さんもいたんです。根津さんは『天使のたまご』でご一緒して，かなり良かったと思っていましたので，ぼくはじつは根津さんでやりたかったんです。高畑さんも根津さんがいいだろうということで，お願いしたかったんですが，スケジュールの都合でどうしてもダメということで，残念ながらあきらめたんです。

宮崎さんは寺田さんのむかしの映画をご覧になったときの印象が強かったらしく，寺田さんでいきたいとおっしゃってました。それて，寺田さんが声をあてた『ブレードランナー』のビデオを聞きまして，根津さんの声とくらべてみたら，根津さんの声によく似ていたんですね。それで，これでいけると思いました」

――初井さんのほうは？

「ドーラのイメージから考えますと，キャスティングする人する人，みんな関西の方なんです(笑)。10人ぐらい考えたんですが，有力候補としては，京唄子さんとミヤコ蝶々さんがいらっしゃった。ただ，どうしても関西弁のイントネーションが残ってしまうでしょう。宮崎さんにおうかがいをたてたら，やっぱり関西ナマリはまずいということだったので，結局，初井さんと赤城春恵さんのおふたりを候補と考えていたんです。

たまたまそのとき，初井さんがテレビ東京の番組に出演されて，自分のこれまでについて語ったビデオがあったんです。それを見ましたら，初井さんの人柄と芸の力というものが出ていたんですね。これが決め手になりまして，初井さんにお願いすることになったんです。

心配は，ドーラはどうしても大きな声で叫ぶ必要があるものですから，野太い声で力感のある声が出るか，ということだったんです。どうしても女の声という，やや細い声になってしまうんじゃないかと思っていたわけですが，リハーサルをやってみたときに，だいじょうぶだと思いました」

――主役のおふたりはいかがだったんでしょう。

「横沢さんのほうから話しますと，彼女はもう10数年声優をやっているベテランといえる人なんですが，これといった代表的な役はない人だったんですね。でも，表現力はかなりある人なんです。

ただ，不運というんですか，オーディションをやると必ず2番目の候補になってしまうんです。たとえば『ナウシカ』のときも，最後の3人の候補のひとりに入っていたんですよ。『めぞん一刻』でも最後まで残っていた。ぼくはずっーと彼女をかっていて，チャンスがあると，彼女になんとか役をとってもらいたいと思いつづけてきたんです。

それで今回は，監督のほうから，どうしても島本須美さんじゃなく，ということを聞いていたものですから，ぼくは横沢さんでいけると思っていたんです。それで一応オーディション・テープをとってみたんですが，そこでひとつ気になることがありましてね。それはシータという女の子のとらえ方なんです。ぼくはずっーと彼女をかっていて，チャンスがあると，彼女になんとか役をとってもらいたいと思いつづけてきたんです。

それで今回は，監督のほうから，どうしても島本須美さんじゃなく，ということを聞いていたものですから，ぼくは横沢さんでいけると思っていたんです。それで一応オーディション・テープをとってみたんですが，そこでひとつ気になることがありましてね。それはシータという女の子のとらえ方なんです。シリアスな芝居になると，ちょっと構えるというか，力が入ってしまう。セリフの前にワンポーズ力みが入る感じになるんです。それが彼女の芝居の生理なのか，それとも単なる芝居っ気なのか。それがとれるかどうかを，高畑さんも宮崎さんも心配なさっていた。

でも，ビデオを見ながらリハーサルをしたりしますから，なんとかなるだろうと思っていました。それに主役のふたりをジブリに呼んで来て，宮崎さんと話をしたりするうちに，いけそうだと思いましたね。

田中真弓さんのほうは，ぼくはこの人でドンピシャリだろうと思って，キャスティングしたんだけど，やはり狙った通りのものは出してくれたと思います」

アフレコについて

――では，実際にアフレコをなさってみての感想をうかがいたいのですが。

「全体にとくにお話しすべきこともないと思うんですが，比較的スムーズにいった，といっていいと思います」

――ムスカ役の寺田さんは，たしかアニメは初めてでしたね。

「そうです。洋画のアテレコは経験なさっていたんですが，アニメは初めて。だから，最初のテストのときには，完全にとまどっていましたね。ボソボソとした声で『あのー、これは，どうやるんでしょうか』って，ぼくのところまで聞きにきましてね(笑)。洋画は生身の人間が演じていて，しかもセリフをヘッドホーンで聞きながらやるでしょう。芝居の感じもセリフのタイミングもそれでとれるんですよ。ところが，アニメは口パクに合わせなきゃいけない。これは，やっぱり慣れないと大変なんですね。

ですから，ぼくは『タイミングはあまり気にせず，口パクにあわせようとして余裕がなくなるよりは，リラックスしてやってください。そのうちに，タイミングはあってきますから』といったんです。テストを何回もやっていくうちに，だんだんリラックスなさってきたみたいでしたね。ちょうどその日のアフレコには，鷲尾(真知子)さんが来ていて，鷲尾さんと寺田さんは『澪つくし』(NHK朝の

連続テレビ小説）で共演していたんです。それで、だいぶ気が楽になったみたいですね。

これは、アフレコが終わってから、鷲尾さんから聞いた話なんですが、寺田さんは『こんなに難しくて、大変なものは2度とやりたくない』と、鷲尾さんに話したそうです（笑）。

でも、たしかに寺田さんにとってはそうだったんでしょうが、さすがだなと思わされたのは、ラスト・テストまではかなりヨロヨロしていても、本番になると、ひとつのムスカ像を作りあげて、弱い部分をみせない、というところですね。これは、かなりすごいことなんです。ふつう、ラスト・テストのときにうまくいかないと、その弱さが出るものなんですが、そういう感じはまったくなかったでしょう。このへんが、やはり役者さんという感じがしましたね」

――初井さんも役者としてはかなりなベテランですね。

「はい。初井さんについては、初井さん独特の、すこし粘ったしゃべりのなかにコミカルさを出すセリフまわしというのがあるんです。それが、じつは宮崎さんの持っていたイメージとすこし違ったのかな、とも思いますね。

しかし、パズーの小屋で、エビをひきちぎりながらしゃべりまくるシーン、タイガーモス号で機関士のジイさんとチェスをさしながら会話するシーン、それにパズーとシータがラピュタから生還して、シータとかわすラストのセリフ、こんなところは初井さんにやっていただいて、ほんとうに成功したと思いましたね」

――そのほか、主役をふくめた方々はいかがでしたか。

「これは、みなさん持ち味を充分出してくれたと思います。やっぱりみんなうまいですね。2時間をこえる作品で、3日間でアフレコが終わるというのは、なかなかないことですからね。

主役のふたりについては、宮崎さんには、もしかするともう一歩という思いがあるかもしれませんが、ぼくはよくやったと思いますね。残念なのは、やはり絵のない部分がありますと、どうしてもイメージ通りにはいかないところが出てきてしまうということです。だから、やはりパズーとシータが、天空の城の内部へふみ入っていくシーンは、絵がないところがアフレコ時点ではあったので、もうひとつかな、という気もしましたが……」

ダビングについて

――さて、音響に関していうと、ダビングというのがもっとも重要な作業になると思うんです。今回は4ch（チャンネル）ということで、かなり大変だったのではないでしょうか。

「それが4chそのものは、思ったほど大変じゃなかったんです。技術的にいうと、今回は4ch・ドルビーで、しかもPCM録音でやったんですが、これは日本初の試みだと思います。録音スタジオは東京テレビセンターなんですが、ここに最新式の24chデジタル録音機というのがありまして、これを使ったものですから、作業はものすごく楽だったんです」

――4chというと、音が劇場をかけめぐるというイメージがあったんですが「ラピュタ」は違いましたね。

「ええ。それは宮崎さんとはじめから話していたんですが、音をいろいろ動かすのはやめて、4chで広がりだけを狙おうということだったからです。正確を期して音を動かしてみると、どうしても不自然な音になるんですね。できる限り自然な感じにしようと心がけたつもりです。つまり、音はいつも前から聞こえていて、それが自然なひろがりを持てばいいということですよね」

――ロボットのSE、とくにラピュタにいる園丁ロボットの音は、想像していたのとまったく違ったんですが……。

「そうですか。あれは絵コンテに〝キン・コン・カン〟と書いてあったので、どこか懐かしさを感じさせる音ということで、ああいう音になったんです。宮崎さんは全然ちがうといってましたけど、ぼくはこれでいいと思うといったんですよ。宮崎さんも納得してくれたようです。

ただ、問題になったのは、音楽とミックスするときに、そのシーンのピアノの音と、そのロボットのSEが、かなり似た感じになってしまったことなんですね。音がおたがいに相殺しあってしまったんです。

つまり、スケジュールの関係上、音楽とSEの音は同時進行で別々に作っていくんですが、そのふたつの関係まで考えたうえで設計するところまで、なかなかいかないわけですね。もちろんSEの音の仕込みのときは、宮崎さんに立ちあってもらってやったんですが、それでも、あとから問題がおきます。これは今後の課題ですね」

――そういう点で難かしかったシーンというのは、具体的にいうと……。

「たとえば、ドーラたちの乗ったトロッコが橋脚を崩しながら走ってくるところなどは、音楽とSEがぶつかってしまって、難しいんです。そのつぎの、ドーラが坑道のなかを走って逃げながら『ほしい！』と叫ぶところ。あそこも、短い音楽がシーンにちゃんとついているんですが、ほかの音の洪水のなかにうもれてしまうんです。だから、あそこはせっかくだけど、音楽のほうをとってしまった」

――そういえば、親方とシャルルのケンカのシーンも〝ガヤ（人々の叫び声などのまわりの声）〟がなくなってしまっていて、びっくりしましたね。

「あそこの場合は、音楽が行動そのものにつけるような曲なんですね。音楽も芝居をしているといえる。あれとSEを一緒にしてしまうと、音楽がもっている効果がなくなってしまうんです。それで音楽だけにしてみた。しかし、やはりみんなが騒いでいる感じは出しておきたいわけです。だから、音楽の終わりのほうから、SEをすこしずつ入れていって終わるという処理にしたわけです。意外にいいものが出たと思います」

音楽とSEのからみという点で、ほかに問題はありましたか。

「いや、それはほとんどありませんでした。久石さんの曲はほとんどピッタリになっていまして、2曲だけ多少変えたんですが、それだけでした」

――これはダビングにうかがっていたアニメージュ編集部の方から聞いたエピソードですが、パズーとシータが滅びの呪文を唱えるところで、コーラスの音楽が途中で切れる、その部分で激論になったとか……。

「そうです。これは高畑さん、宮崎さん、ぼくと三者三様の意見になりまして、結局高畑さんの意見をとって、ああいう形になったんです。高畑さんは音楽作りにズーっとつきあっていらっしゃったわけで、そのときから、そういう形での処理を考えていらっしゃったんじゃないかと思いますね」

――総体的にいうと、この「ラピュタ」の音作りはいかがでしたか。たとえば点数を無理矢理つけるとすれば？

「うーん。点数をつけるのはねえ（笑）。まあ、85点かなー。90点はやはりいってないと思うんです。さっきいったように、音楽とSEのからみのうまくいっていない部分もありましたから。でも、ふつうは70点平均ぐらいですから、かなりうまくいったほうだと思います。

やはり、4ch・ドルビー・PCM録音でやった成果はかなりあると思うんです。レーザーディスクなどで再生すれば、かなり違いがわかるはずです。AV時代に即応した作られ方といえるでしょうね。

テレビセンターの24chデジタル録音機というのは、かなりよく出来ていましてね。音楽、セリフ、SEが全部別々に録音されまして、それぞれの音をすぐ取りだすことが出来るんです。ミキサーをやってくれた井上秀司さんという人が4chの天才で、かなりがんばってやってくれたんですね。映画の良し悪しというのは、ミキサーさんの腕にかなりかかってくるんです。そういう点からいって、かなり総合点の高い音作りになったといえると思います」

音楽

久石 譲

こんなに密度のこい音楽打ちあわせは初めてです

●プロフィール● 昭和25年12月6日生まれ。国立音楽大学作曲科卒。映画「風の谷のナウシカ」を手がけて以来、日本映画音楽界では超売れっ子となる。澤井信一郎監督の作品も多い。その他、CF、プロデュースなどで活躍。

――まず「ラピュタ」の音楽を書くにあたっての、基本的な考え方がどういうものだったのか、聞かせてください。

「基本コンセプトとしては、やはり映画のイメージというものを基礎にして、愛と夢と冒険の感じられる音楽にしようということでした。具体的にいうと、メロディをキチッと聞かせるものにしよう、それも、子どもたちが聞いて、心があたたかくなるようなものにしよう、というのが基本的な考え方ですね」

――でも、それは意外に難しいことですね。

「そうなんです。明るくて、しかも胸にジーンとくるような良さを持った曲というのは、なかなか作れませんからね。しかし、今回はそれにどうしても挑まなければならなかったと思います。それと、音とイメージは、あくまでもアコースティックにいこうと、はじめから考えてました。『アリオン』の場合は、音のサンプルの数がひじょうに多かったわけで、この『ラピュタ』ではむしろシンプルなアコースティックの音が中心になっています」

――実際に音を聴きますと、かなり大編成のような感じがしますが。

「ええ。オーケストラは50人編成でした。これは日本映画の場合、最も大きい編成といえると思いますね。なにしろ録音スタジオに入りきらないぐらいの人数でしたから。それと、シンセサイザーは、フェアライトのIIとIIIという最新型を使用しています。だから、予算的にも、通常の3倍ぐらいかかっていますね」

――今回も「ナウシカ」の場合と同じように、プロデューサーの高畑勲さんと、だいぶ綿密な打ちあわせをなさったようですね。

「いや、それほどでもなかったと思います。高畑さんとは前回の『ナウシカ』のときの経験がありますから、むしろかなりラフにやっていたと思います。

ただ、密度そのものはかなり濃いんです。というのは、実際に映画用の音楽を書くまえに、イメージアルバム(『空から降ってきた少女』)を作っているでしょう。だから、高畑さんの頭にも、ぼくの頭にも、そのイメージアルバムのメロディが鳴っているわけです。たとえばこのシーンではあのテーマ、あのシーンには別のテーマ、というように、きわめて具体性があるんですね。おたがいにそのメロディを鳴らしながら、打ちあわせしていくわけです。たぶんこんなことは、他の誰もやっていないでしょう。それだけレベルの高い打ちあわせなわけです。だから『ラピュタ』の音楽は、いわば2段階をへて書かれていったわけですね」

――実際の作業は、やはりラッシュ・フィルムのビデオを見ながら進めるわけですか。

「そうですね。技術的にいうと、音楽を絵にあわせていくのは、コンピューターが発達してますから、0(ゼロ)コンマ何秒というところまで、ピッタリあわせることが可能なんです。だから僕のほうとしては、コンマ何秒単位であわせていき、それを高畑さんと宮崎さんに検討してもらうということでした。

じつは高畑さんも、ここまで音楽の方がピッタリあうことは期待していなかったみたいですね。それと、テレビアニメじゃないので30秒、40秒といった短い音楽はつけていないんです。やはり映画は、3分、4分という長さを持った音楽でないと。全体に堂々とした感じになりません」

――今回意外に思ったのは、バズーが早朝小屋の上でトランペットを吹いたときのメロディなんですね。あの、ルネサンス期の音楽のような明るさを持ったメロディというのは、いままでの久石さんのメロディ・ラインになかったものですね。

「たしかにそうかもしれません。でも、ぼくにとっては身近な音楽なんです。というのは、大学のときに、バロック・アンサンブルの指揮をやっていたことがあったからなんです。それ以降なぜかエスニックな音楽の方へ行ってしまったので、意外と思われるかもしれないけれど、むしろそっちの方がぼくの原点に近いんですよね。

また、ぼくのメロディ・ラインは、スコットランドやアイルランドの民謡のような感じに近いんです。だから『ラピュタ』は、かなりぼくのもともとの持ってる音楽に近いところでやれた作品なんです」

――映画のために作った音楽のなかで苦労した曲、あるいは、大変たったシーンなどはありますか。

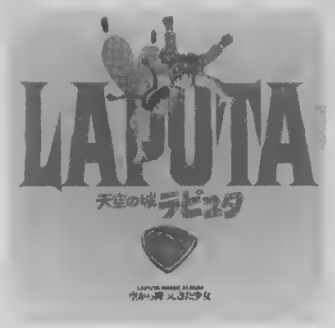
「全体にスムーズに行ったんですが、難しいのが1曲だけありましてね。M(ミュー)―37というやつなんですが。バズーとシータが〝天空の城〟についたあと、気がついて、城の内部へ入っていき、その内部の様子や大樹をあおぎ見て、お墓の前に立つ、というシーンのための音楽なんです。これは解釈がすこしちがっていましたね。ぼくは、大樹やお墓というところから、壮大なそして神秘的な感じの曲を作ってしまったんですが、あそこはむしろ、マイナーでハートにしみるような曲の方がよかったんです。もの悲しさが必要だったんですね。

なぜそうなったかというと、ラッシュのビデオのなかに、色のついていない未完成の部分があって、それがだいじなカットだったわけですが、それをつかめていなかったんですね。この部分が唯一難しかったところといえますね」

――今回は4ch(チャンネル)・ドルビーというシステムだったんですが、その点については?

「高畑さん、宮崎さんをふくめて、ダビングのときにびっくりしましてね。映画はせったい4chにしなきゃいけないと思いますね。音質とかダイナミック・レンジなんかでも、モノラルとは格段の差があって、この作品を4chとモノラルの両方で見たら別物に見えるぐらいのちがいがあるはずです。こういう作品こそ、せったいに4ch・ドルビーであるべきだと思いました。音楽の世界ではあたりまえのことなんですが、映画は音の点ではまだ遅れてますね。

とにかく、アニメーションで『ラピュタ』以上の音楽は当分書けないでしょうね。そのぐらいの自信作です」



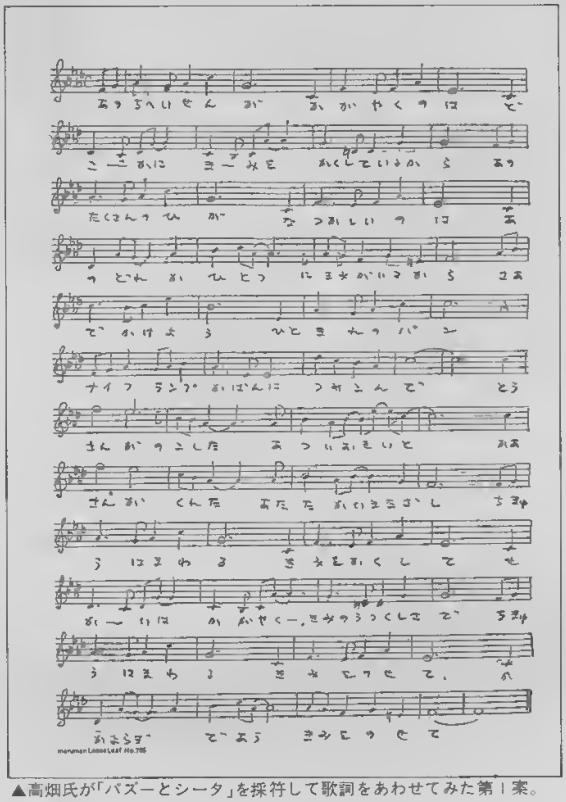
▲イメージアルバム(25AGL-3024)

天空の城ラピュタ 主題歌

君をのせて
作詞／宮崎　駿
補作／高畑　勲、久石　譲
作曲・編曲／久石　譲

あの地平線　輝くのは
どこかに君をかくしているから
たくさんの灯がなつかしいのは
あのどれかひとつに、君がいるから
さあ　でかけよう　ひときれのパン
ナイフ、ランプ　かばんにつめこんで
父さんが残した　熱い想い
母さんがくれた　あのまなざし
地球はまわる　君をかくして
輝く瞳　きらめく灯
地球はまわる　君をのせて
いつかきっと出会う　ぼくらをのせて

父さんが残した　熱い想い
母さんがくれた　あのまなざし
地球はまわる　君をかくして
輝く瞳　きらめく灯
地球はまわる　君をのせて
いつかきっと出会う　ぼくらをのせて



▲高畑氏が「バズーとシータ」を採符して歌詞をあわせてみた第1案。

❶宮崎駿・作詞

地平線が　かがやくのは　君をかくしているから
あの灯火の灯が　なつかしいのは
どれかひとつに君がいるから

さあ出かけよう
カバンに　パンとナイフと　うつつを入れて

父さんが　のこして　おもい想いと
母さんが　くれた　あたたかい眼ざし

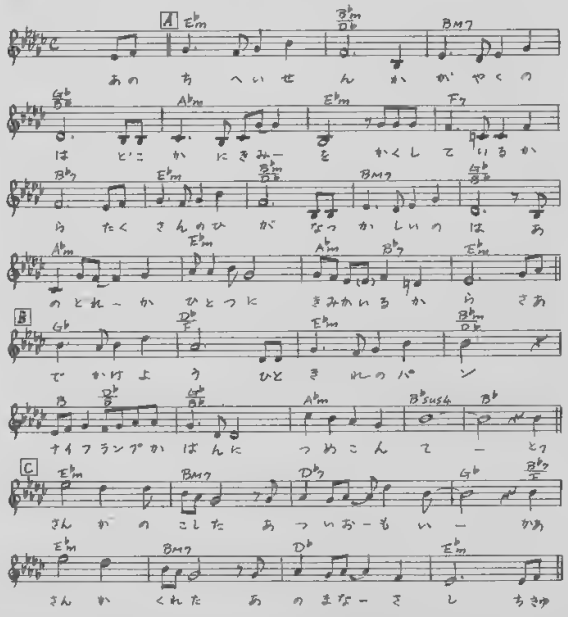
君をかくしているから　輝く瞳はとざされ
君が美しいので　世界はかがやいている。

▲宮崎氏の作詞第1稿

▲サウンドトラック盤（25AGL-3025）

❷天空の城ラピュタ・主題歌
君をのせて

作詞／宮崎駿　作・編曲／久石譲　歌／井上杏美


A
あの ち へいせん が かがやくの
は どこか に きみ を かくして いるから
ら たくさんの ひ が なつかしいのは あ
のどれ か ひとつに きみがいるから さあ
B
で かけよう ひとき れの パン
ナイフ ランプ が ばんに つめこんで と
C
さんが のこした あついおもい か
さんが くれた あの まなざし ち

AZUMI INOUE

井上杏美プロフィール

●本　名　宮崎のどか
●生年月日　昭和40年2月10日
●出身地　石川県金沢市
●特　技　書道　バスケットボール
●趣　味　映画　演劇鑑賞　読書
●サイズ　身長　158cm

S. 59年6月大映『月の夜 星の朝』
レコード
S. 58年4月21日『スターストーム』でデビュー
S. 58年4月21日ファーストアルバム『スペースファンタジー』
S. 58年9月21日『ゆうべの秘密』
S. 59年7月21日『天使の誘惑'84』

日本音楽著作権協会（出）許諾第0105718-102号

製作および制作&声の出演

製　作　　徳間康快

企　画　　山下辰巳
　　尾形英夫

原作・脚本　　宮崎　駿
（徳間書店月刊「アニメージュ」連載）

音　楽　　久石　譲

挿入歌　「君をのせて」
作詞　宮崎　駿　　作曲　久石　譲
歌　井上杏美（徳間ジャパン）

作画監督　　丹内　司

原画頭　　金田伊功

原　画
篠原征子　　桜井美知代
遠藤正明　　森友典子
二木真希子　　大谷敦子

小林一幸　　福田　忠
賀川　愛　　川崎博嗣
前田真宏　　高坂希太郎

大塚伸治　　名倉靖博
河口俊夫　　鍋島　修
近藤勝也　　江村豊秋

友永和秀

動画チェック　　尾沢直志
　　立木康子

動　画
小林研二　　宮本英子
平田英一郎　　本持　貴
須貝美佳　　中野恭子
高峰由恵　　諸橋伸司
服部圭一郎　　長井和久
吉野高夫　　山川浩臣
村田俊治　　新屋真智子
茂林良哉　　坂野方子
東　誠子　　コマサ
竹葉直子　　金子昌司
上田和佳子　　片山雄一

動画協力
動　画　工　房
神原よしみ　　牧野田啓介
成田達司　　水谷貴代
鈴木安子　　河内由美
石黒益美　　福士多鶴子
松下弥生　　井田　聡
スタジオ・トト
逸見俊隆　　角田幸子
南　静子　　岡本　稔
森田　徹
オープロダクション
永井恵子　　加藤由子
栗田　勉
草間アート
佐藤佳子　　山口明子
重田　智
進藤プロダクション
日暮恭子　　関　明美
田中立子　　山室直儀
江原　仁
スタジオファンタジア
手島晶子　　高橋禎男
大谷久美子　　岩柳恵美子
泉　都
ビジュアル'80
成海厚子　　渡辺純夫
浜野邦子
スタジオギャロップ
荒野真理子　　岡部和美
斉藤利子
スタジオ九魔
手島勇人　　星　勲

美　術　　野崎俊郎
　　山本　二

背　景
小関睦夫　　木下和宏
吉崎正樹　　久村佳津
飯島久美子　　太田清美
石川由子　（ハーモニィ処理）
　　高屋法子

特殊効果　　阿部　郷
　　寺岡伸治

色指定　　保田道世

仕上検査　　荻原穂美

仕　上　　水間千春
　　小川典子

長嶺浩美　　石井恵美子
鍋谷雅子　　酒井由紀子
島田久美　　阪本文也
見田竜介　　仲田ひろみ
柳沢和枝　　木原恵子
宮下真理　　高砂芳子

仕上協力
スタジオキリー
岩切紀親　　西牧道子
内藤幸江　　佐藤妙子
高見ふさ子　　夏井正子
久世晋一郎　　中田信子
青島敬苗　　高橋直美
西山美代子　　町井春美
スタジオファンタジア
飯塚智久　　永井留美子
檜上知子　　菊地祐子
棚沢真里子　　浅野敏子
プロダクションアクト
横山浩子　　本田由美子
田口美恵子　　村野綾子
下田悦子　　小松良江
倉岡裕之　　風間洋子
スタジオOZ
磯崎昭彦　　貴島弘子
増田奈緒美　　篠田十鬼
細谷明美　　平賀恵子
クルーブンョイ
大橋朝子　　鈴木久美子
須藤彰子　　柚山みか子
村上芳枝　　佐藤新之介
スタジオ雲雀
成田賢　　秋山季映
荒川典子　　加藤文江
鈴木洋子
スタジオ古留美
宍甘幸隆　　山形勝俊

撮　影　　高橋プロダクション
　　高橋宏固
　　白神孝始

小林武男　　笠間いずみ
豊永安義　　松寄泰
福島敏行　　安原吉晃
石塚敬久　　野口　肇
宮島幸男

タイトル　　高貝アトリエ

編　集　　瀬山武司
　　笠原義宏

音響監督　　斯波重治

整　音　　井上秀司

音響効果　　E&Mプランニングセンター
　　佐藤一俊
　　小野弘典

演出助手　　飯田つとむ
　　木村　哲
　　須藤典彦

制作デスク　　押切直之

制作進行　　古里尚丈
　　木原浩和
　　原　俊嗣
　　熱海正志
　　武藤　薫

宣伝プロデューサー　　徳山雅也

音楽制作　　浦光紀
　　株式会社徳間ジャパン

音響制作　　オムニバスプロモーション

録音スタジオ　　東京テレビセンター

現　像　　IMAGICA

徳間書店「天空の城ラピュタ」製作委員会
加藤博之　　鈴木敏夫
金子　彰　　亀山　修
滝川和俊　　田所　稔
柏谷昌宏　　大塚　勤
佐々木崇夫　　武田実紀男
校条　満　　小林智子

協　力　　株式会社電通

配　給　　東映株式会社

制　作　　スタジオジブリ
　　原　徹

プロデューサー　　高畑　勲

監　督　　宮崎　駿

イメージソング　「もしも空を飛べたら」
作詞　松本　隆　　作曲　筒美京平
歌　小幡洋子（徳間ジャパン）

声の出演
パズー　　田中真弓
シータ　　横沢啓子
ドーラ　　初井言榮
ムスカ　　寺田　農
ポムじい　　常田富士男
将　軍　　永井一郎
親　方　　糸　博
おかみ　　鷲尾真知子
シャルル　　神山卓
ルイ　　安原義人
アンリ　　亀山助清
老技師　　槐　柳二
マンゾ　　TARAKO
峰　恵研　　鈴木れい子
平井隆博　　西村知道
大滝進矢　　福十秀樹
古田信幸　　大塚芳忠
田中和実　　菅原正志
関　俊彦　　林原めぐみ

To Be continued "The Revenge of Dola family".....

なんてわけがなかろうが……good luck!!

Laputa

目次

ポスター　シータ……3
空中戦艦ゴリアテ……6
フィルム・ストーリー……9
これがラピュタだ!!……64
アクション・セレクト……66
ラピュタ美術ワールド……84
●美術・背景を語る……80
●ラピュタ設定資料集……94
●「ラピュタ」幻想(SF作家野田昌宏)……110
●登場人物・のりもの図鑑……130
●企画の変遷……136
●宮崎駿・高畑勲インタビュー……142
●スタッフ・インタビュー……148
●アフレコ・レポート……158
●録音・音楽インタビュー……163
●スタッフ表……167

●編集後記

挫折→希望、戦闘→勝利、孤独→友情、憎悪→博愛、沈滞→飛翔、老残→清新……「ラピュタ」は以上の構図をみごとに描き出した作品だと思います。〝無思想の現代〟を指摘する識者も多いなかで、若武者さながらのパズーと田園の乙女・シータは、何かを考えさせるべく、私たちに訴えているように思われてなりません。歴史に残る傑作編として「ナウシカ」同様、いつまでも人々の心に残るよう祈っています。（尾形）

●構成／池田憲章　●編集／斉藤良一、山岡有子、海老原秀幸、町田知之、岸川靖、片桐卓也
●セル撮影／石川泰士
●表紙イラスト／宮崎駿
●レイアウト／テングラフィス
●フィニッシュ・デザイン／創文新社

©二馬力・徳間書店

Empire's Flying battle ship **GOLIATE**